L'Appel de Cthulhu 7e édition

LE JOUR DE LA BÊTE

LIVRET 3

ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Le Jour de la Bête

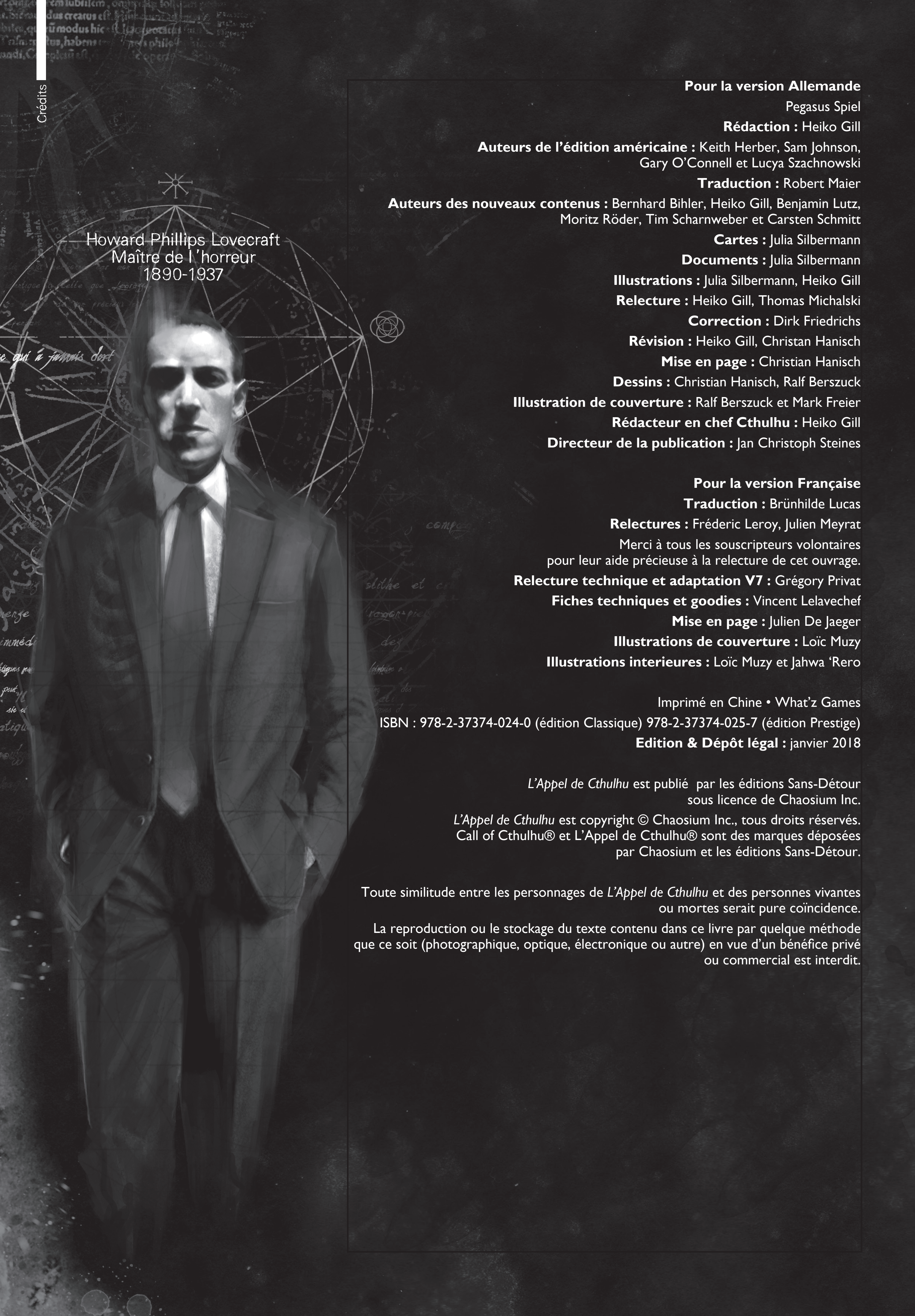
Une campagne dans L´Appel de Cthulhu de H.P. Lovecraft

Livret 3



par Keith Herber

Éditions Sans-Détour



Pour la version Allemande

Pegasus Spiel

Rédaction : Heiko Gill

Auteurs de l'édition américaine : Keith Herber, Sam Johnson, Gary O'Connell et Lucya Szachnowski

Traduction : Robert Maier

Auteurs des nouveaux contenus : Bernhard Bihler, Heiko Gill, Benjamin Lutz, Moritz Röder, Tim Scharnweber et Carsten Schmitt

Cartes : Julia Silbermann

Documents : Julia Silbermann

Illustrations : Julia Silbermann, Heiko Gill

Relecture : Heiko Gill, Thomas Michalski

Correction : Dirk Friedrichs

Révision : Heiko Gill, Christan Hanisch

Mise en page : Christian Hanisch

Dessins : Christian Hanisch, Ralf Berszuck

Illustration de couverture : Ralf Berszuck et Mark Freier

Rédacteur en chef Cthulhu : Heiko Gill

Directeur de la publication : Jan Christoph Steines

Pour la version Française

Traduction : Brünhilde Lucas

Relectures : Fréderic Leroy, Julien Meyrat

Merci à tous les souscripteurs volontaires pour leur aide précieuse à la relecture de cet ouvrage.

Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Fiches techniques et goodies : Vincent Lelavechef

Mise en page : Julien De Jaeger

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations interieures : Loïc Muzy et Jahwa 'Rero

Imprimé en Chine • What'z Games

ISBN : 978-2-37374-024-0 (édition Classique) 978-2-37374-025-7 (édition Prestige)

Edition & Dépôt légal : janvier 2018

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.

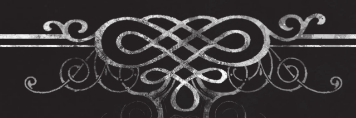
Table des matières

chapitre IV

Le rêveur



Où les trois groupes d'investigateurs se réunissent pour retrouver un ami disparu…



Investigation	5/5
Action	1/5
Exploration	2/5
Interaction	5/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	4-6h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs des trois premiers chapitres
Époque	Juillet 1928

Chronologie

Ce scénario fait directement suite au premier chapitre. Il se déroule quatre mois après les événements du *sanctuaire* et n'a qu'un lien très indirect avec la conspiration du Jour de la Bête. *Le rêveur* mélange les trois groupes d'investigateurs.

Implication des investigateurs

Irène LeMond demande de l'aide à l'investigateur qui s'est lié d'amitié avec son fils pendant *Souffrez petits enfants*. Il appartiendra à ce dernier de contacter les membres des deux autres groupes avec qui il est en relation.

En quelques mots

Les investigateurs sont à la recherche de leur ami Paul LeMond, qui a disparu il y a deux semaines. Ils découvrent à cette occasion que le passé du célèbre médium est rempli de mystérieuses zones d'ombre. Rapidement, ils se rendent compte qu'un certain Clarence Rodgers est lui aussi à la recherche du médium. Une visite chez ce mystérieux individu leur permet de trouver un grand nombre d'éléments étranges, certains étant en lien avec le passé de Paul LeMond, d'autres étant clairement des objets liés au Mythe. Les indices récoltés amènent finalement les investigateurs au sanatorium de Woods Estate, où Paul LeMond a été interné sous une fausse identité. Clarence Rodgers, qui les a suivis, entre alors en scène pour tenter de lobotomiser le médium et ainsi s'assurer que la mémoire de son passé ne lui revienne pas. Les personnages réussiront-ils à sauver l'intégrité mentale de leur ami ?

Enjeux et récompenses

- **Mélanger les investigateurs.** Ce scénario est l'occasion de commencer à mélanger les trois groupes de personnages.
- **Retrouver et sauver Paul LeMond.** Paul est l'un des PNJ importants de la campagne, et ce scénario va permettre de resserrer les rapports qui le lient aux investigateurs. Quoi qu'il se passe au cours de ce scénario, Paul doit impérativement survivre afin de pouvoir aider les personnages par la suite.
- **Échanger autour des rêves.** Les personnages vont découvrir que les rêves qu'ils font depuis quelques semaines sont partagés par tous ceux qui ont participé à l'expérience de la demeure Tannerhill. Bien qu'ils ne puissent pas encore les décrypter, ces rêves leurs donneront de nombreux indices pendant la campagne.

Ambiance

Ce scénario est l'occasion de parcourir le New York des années folles et de s'imprégner de l'ambiance qui y règne. Afin de retranscrire cette atmosphère pendant la partie, le gardien peut aller s'inspirer des films *Il était une fois en Amérique* (Sergio Leone, 1984) ou *Coup de feu sur Broadway* (Woody Allen, 1994). Le film *Bugsy* (Barry Levinson, 1991) peut enfin être une bonne source d'inspiration pour mettre en scène le personnage de Bugsy Wexler.

À l'affiche

Paul LeMond

En proie à une série de violents cauchemars, le célèbre médium New Yorkais a été interné par son agent sous un faux nom. Il sait que ses rêves sont importants, mais il ne comprend pas encore dans quelle mesure.

Irène LeMond

La mère de Paul va être l'un des protagonistes récurrents de la campagne. C'est elle qui transmettra aux investigateurs la transcription des rêves de son fils. Ce scénario est l'occasion d'une première rencontre permettant de bien poser ce personnage, qui reviendra régulièrement dans *Le Jour de la Bête.*

Clarence Rodgers et Edith Bryant

Respectivement agent et hôte de la Grand Race de Yith, ces deux individus constituent la véritable menace dans ce chapitre : ils recherchent eux aussi Paul LeMond pour faire disparaître certains de ses souvenirs les plus compromettants.

Herb Whitefield

L'agent de Paul LeMond, que les investigateurs ont déjà rencontré à la demeure Tannerhill. Il est responsable de la disparition de Paul LeMond, mais également à l'origine des nombreuses pistes qui mènent vers la pègre new-yorkaise.

Selon les psychiatres, Paul LeMond a souffert pendant des années de troubles de la conscience. En réalité, son corps a servi d'hôte à un membre de la Grande Race de Yith, pendant que sa propre conscience se trouvait dans le corps de ce dernier.

Tout ceci appartient au passé, mais les souvenirs de ces « années perdues » reviennent petit à petit sous forme de rêves.

Les hommes de main de la Grande Race sont sur les talons de Paul LeMond, quand il disparaît brusquement sans laisser de traces !



Situation de départ du chapitre IV

Ce chapitre s'appuie sur le **chapitre I**. L'un des investigateurs au moins, qui s'est lié d'amitié avec Paul LeMond et est resté en contact avec lui, doit jouer dans ce chapitre.

Trois semaines avant le début de cette aventure, tous ceux qui ont participé à la conjuration des morts à la demeure Tannerhill, et ont ainsi développé un lien psychique avec lui, sont sujets à une série de cauchemars. À leur réveil, ils ne se souviennent que de formes horrifiantes, monstrueuses et gigantesques les pourchassant. Ils constateront plus tard que Paul faisait le même cauchemar au même moment, peu avant sa crise.

D'autres investigateurs, non présents dans le **chapitre I**, doivent être mêlés au scénario. Ils peuvent être des connaissances de celui qui correspond avec Paul, ce qui permet un mélange des trois groupes d'origine (recommandé).

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs doivent résoudre le mystère de la disparition de Paul LeMond qui a été admis sous un faux nom dans un sanatorium. Pendant que Herb attend la guérison de Paul, un représentant de la mafia, Bugsy Wexler, lui rend une petite visite en raison de ses dettes.

Un agent de la Grande Race de Yith recherche également Paul. Les investigateurs seront confrontés à une double menace : celle des gangsters et celle de la Grande Race.

Paul LeMond, victime de la Grande Race de Yith

La Grande Race de Yith est très intéressée par l'Histoire. Les membres de cette race sont capables de transférer leur conscience à travers le temps et d'échanger leur corps avec une créature du « présent ». Un tel échange est en général limité dans le temps et tout revient ensuite dans l'ordre. Après cela, le membre de la Grande Race conserve les expériences et événements vécus dans l'autre corps.

La conscience du corps de l'hôte, qui se trouve entre-temps dans le corps du Yithien en son époque, doit transposer par écrit tous ses faits et gestes. Après l'échange, tout souvenir du séjour dans la ville de la Grande Race est effacé. L'hôte involontaire peut poursuivre sa vie comme avant, mais avec un trou de mémoire pouvant aller jusqu'à plusieurs années.

Voilà pour ce qui est de la théorie et de l'application pratique sur des milliers de transferts de conscience.

Comme les investigateurs le savent déjà dans le **chapitre I**, Paul LeMond a passé une enfance normale à la campagne, près de Buffalo, dans l'État de New York. Son père mourut alors qu'il était encore très jeune, et sa mère Irène l'éleva seule, avec pour seul argent l'héritage laissé par son mari.

Ce que personne ne sait, c'est qu'à l'âge de 17 ans, Paul fut en proie à de nombreux cauchemars. Ce fut le symptôme, de nature en fait surnaturelle, annonciateur d'une modification radicale du cours de sa vie. Car c'est à cette époque qu'un Yithien prit possession de son corps, et sa conscience fut transférée dans le corps de l'extraterrestre, dans une Australie préhistorique.

Pendant que le Yithien s'adaptait petit à petit à ce corps inhabituel et à la langue humaine, l'entourage de Paul avait l'impression qu'il souffrait d'une amnésie partielle. Il fut donc interné et on lui diagnostiqua une profonde modification de personnalité.

« Paul » se lia d'amitié avec un autre patient, un certain Clarence Rodgers (c'était en tout cas l'impression donnée). En fait, Clarence Rodgers est membre d'un petit culte qui sert les membres de la Grande Race et les aide lors de leurs séjours dans le « présent ».

Après sa sortie, « Paul » entreprit avec Clarence plusieurs voyages prolongés. Huit ans plus tard, en 1925, il retourna auprès de sa mère. Peu après, il fit une rechute et fut à nouveau interné. Il s'en remit relativement bien, mais ne se souvenait d'aucun événement entre intervenu entre les deux périodes de crise aigüe.

Le Yithien était retourné dans son corps et Clarence Rodgers avait repris autre part ses activités de serviteur. Quant à Paul, les souvenirs de ces huit années avaient bien sûr été effacés comme d'habitude avant le transfert « retour ».

Les personnes importantes de ce chapitre

Irène LeMond
La mère de Paul, soucieuse, demande de l'aide aux investigateurs

Herbert Whitefield
L'agent de Paul LeMond a des dettes de jeu et a peur de perdre Paul, sa plus grande source de revenus. Les mesures qu'il prend ne sont pas très réfléchies

Paul LeMond
Le médium, disparu. Il est découvert dans un sanatorium dans lequel Herb l'a fait interner sous un faux nom

Clarence Rodgers
L'agent de la Grande Race de Yith, voit en Paul une menace à éliminer

Edith Bryant
Hôte d'un représentant de la Grande Race, accompagne Clarence Rodgers

Bugsy Wexler
Le gangster veut récupérer l'argent que lui doit Herb et est mouillé dans la Manhattan Beer War

Dr Fabian Woods
Le directeur du sanatorium Woods Estate. Il ne sait pas que Paul LeMond fait partie de ses patients

Willie « Two Knifes » Altieri
Le gangster infiltré pourrait bien prendre part au sauvetage de Paul



Le monde du crime organisé à New York en 1928

New York est la ville natale du crime organisé des États-Unis. Au cours des ans, cinq grandes familles mafieuses se sont établies et se sont partagées la ville. Elles ont toutes des racines italiennes, mais cela ne signifie pas qu'elles sont bien disposées les unes envers les autres. Les Napolitains haïssent les Siciliens et inversement par exemple. Outre cette organisation dénommée « Cosa Nostra », il existe un grand nombre de gangsters de haut niveau aux origines irlandaises, qui travaillent également en bandes organisées et bousculent de plus en plus les affaires des Italiens. Seuls les gros requins peuvent survivre dans cet océan de violence, dans lequel seule la loi du plus fort s'applique. Depuis l'entrée en vigueur de la prohibition, un grand nombre de gangsters juifs, habiles et innovants, dominent dans le commerce de l'alcool. Ils sont appelés « Kasher Nostra ».

1928 est un point d'orgue dans la violence de rue et d'arrière-cours, car un nouveau visage se fraye un chemin : Dutch Schultz, le *Beer Baron of the Bronx.*

La Manhattan Beer War (guerre de la bière de Manhattan)

Après quelques mois pour imposer des plus brutalement ses intérêts criminels, le juif **Dutch Schultz**, ayant commencé petit contrebandier, alimente en bière les bars clandestins du Bronx depuis avril 1928. Lui et son partenaire Joey Noe disposent d'une flotte complète de camions. Au cours de l'été 1928 déjà, Schultz et Noe décidèrent d'étendre leurs activités vers Manhattan, Washington Heights, Yorkville et Harlem.

Au même moment, l'Irlandais **Charles « Vannie » Higgins** mettait en place un plan semblable. Il vivait à Brooklyn (et sera ensuite dénommé le *dernier boss irlandais de Brooklyn*) et dirigeait avec une grande imagination un groupe de contrebandiers qui n'avaient peur de rien. Il disposait non seulement d'une flotte de taxis et de camions, mais également de plusieurs avions et de nombreuses vedettes, utilisés pour le trafic entre le Canada et les États-Unis. L'un des bateaux les plus rapides, *Cigarette*, était amoureusement désigné comme la vedette la plus rapide pour la contrebande de rhum dans les eaux de New-York. Higgins avait lui-même un permis de pilote et volait avec enthousiasme. Il livrait surtout la classe supérieure de New York. Sa personnalité, ses apparitions en costumes britanniques luxueux

conduisant d'impressionnantes berlines et posant pour des photographes faisaient de lui une célébrité. Cet homme souhaite également s'étendre et s'approprier ce territoire, ce qui suffirait à déclencher une guerre des gangs. L'affaire est d'autant plus complexe qu'ils veulent marcher sur les plates-bandes de « **Legs** » Diamond.
Diamond, tout comme Higgins, est un vieux singe du crime organisé. Il a déjà trempé dans de nombreux commerces illégaux, travaillé comme garde du corps pour le très riche Arnold « The Brain » Rothstein et « Little Augie » Orgen (ce dernier fut tout de même abattu, mais Diamond reçu plus d'une balle à sa place). Depuis 1927, Diamond s'est mis dans le commerce de l'alcool de contrebande sur une partie de Manhattan. Diamond est un tombeur, le public l'adore et il fait partie des personnes les plus en vue de la classe supérieure.
Menée sur plusieurs fronts en même temps, la guerre s'engage entre les trois gangs à l'été 1928 et les fusillades se multiplient.



Au cour de la Manhattan Beer War, les morts font partie du quotidien.

Frankie Yale et le Black Hand Gang
Auparavant, Frankie Yale, boss du Black Hand Gang de Brooklyn, et Al Capone, qui voulait régner en maître incontesté sur Chicago, travaillaient ensemble. Cependant, Frankie Yale commença à piéger Al Capone en faisant attaquer plusieurs fois ses camions et en refusant ensuite de payer sous prétexte que les livraisons n'étaient pas arrivées. Al Capone finit par découvrir le pot aux roses.

Rubrique nécrologique :

« **Legs** » Diamond est liquidé le 18/12/1931 dans une cachette de Dove Street à Albany, New York, de trois balles dans la tête. Dutch Schultz, les gangsters locaux ou l'Albany Police Department sont désignés comme responsables.

« Vannie » **Higgins** se fait tirer dessus le 18/06/1932 sous les yeux de sa fille de sept ans dans le Prospect Park de Brooklyn ; il décède le lendemain.

Dutch Schultz et plusieurs membres de son gang sont abattus le 23/10/1935 dans le *Palace Chop House* de Newark, New Jersey par des tueurs de Murder Inc. Schultz décède le lendemain des suites de ses blessures.

Les conséquences furent sans appel et un signal fut envoyé à tous les gangsters du pays : « Personne n'arnaque Al Capone en toute impunité ! »
Dans la matinée du 1er juillet 1928, Yale se trouve dans son bar clandestin, le *Sunrise Club*. Le téléphone sonne. La personne au bout du fil explique que quelque chose ne va pas chez sa femme et sa fille d'un an et raccroche. Frankie saute dans sa Lincoln flambant neuve et descend la New Utrecht Avenue. Arrivé à un feu, il voit quatre hommes dans une Buick Sedan l'observer et appuie sur l'accélérateur. Il tourne dans la West 44th Street lorsque la Buick le dépasse. La voiture de Frankie Yale, et lui avec, se retrouve criblée de balles de mitraillettes. C'est la première fois que la « Tommy Gun » est utilisée pour un assassinat.
La nouvelle se répand quelques jours après les faits : les tueurs viennent de Chicago. Les plus proches collaborateurs de Frankie Yale sont des cibles potentielles et prennent de nombreuses précautions. Le tueur d'élite Willie « Two-Knife » Altieri disparaît même sans laisser de traces.

Bugsy Wexler
Le gangster juif Bugsy Wexler fait partie des fournisseurs de « **Legs** » Diamond. Il développe bien sûr à côté toute une série d'affaires personnelles. Son gang compte 6+1D10 durs à cuire et participe à la Manhattan Beer War en tant que « défenseur » du territoire. L'attaque digne d'une scène de film, menée sur Frankie Yale indique clairement qu'au moins une autre partie, encore inconnue, met des bâtons dans les roues des autres envahisseurs. Dans de telles conditions, qui peut être sûr que son nom ne figure pas sur la liste des cibles à éliminer ?

Paul LeMond et son agent

Après sa « deuxième amnésie », Paul était en meilleure forme et sa mère trouvait même qu'il était un peu plus « comme avant ». Il pourrait bientôt rentrer à la maison. Comme au cours de sa première phase de crise aigüe, il souffre parfois de cauchemars inexpliqués qui proviennent en fait des souvenirs accumulés pendant huit ans et qui ont été refoulés par les Yithiens. De manière inattendue, le voyage dans le temps de son esprit est en fait à l'origine du développement de ses talents de médium !
Comme décrit dans le **chapitre I**, des clients intéressés par ces talents conduisirent en 1926 Herb Whitefield à devenir l'agent de Paul et à faire en sorte que ce dernier déménage à New York. Après les événements de la demeure Tannerhill (dans le **chapitre I**), Paul gagna en notoriété. Paul et Herb gagnaient depuis très bien leur vie, mais les difficultés ne tardèrent pas à arriver.
Il y a quelques semaines, Paul commença à faire des cauchemars dans lesquels une bête immense à quatre pattes réduisait en cendres une ville de l'antiquité. Ces cauchemars étaient, même pour lui, d'une horreur inhabituelle, et si réalistes qu'il fut incapable d'accomplir ses activités quotidiennes. Herb tenta de le pousser à consulter

Bugsy Wexler

32 ans, le boss

FOR	75
DEX	65
POU	50
CON	75
APP	40
ÉDU	30
TAI	75
INT	65

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 10

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 85 % (42/17)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 85 % (42/17)
  Colt automatique .45 1D10+2 (E) points de dégâts

Compétences
Conduite 50 % (25/10)
Discrétion 75 % (37/15)
Persuasion 50 % (25/10)

Langues
Anglais 30 % (15/6)

Personnalité
Bugsy est un gangster très peu sociable

Gangster typique du gang de Bugsy

35 ans

FOR	75
DEX	65
POU	40
CON	65
APP	30
ÉDU	45
TAI	80
INT	50

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 8

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 85 % (42/17)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 80 % (40/16)
  Colt automatique .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Conduite 40 % (20/8)
Discrétion 35 % (17/7)

Langues
Anglais 45 % (22/9)

un psychiatre, mais Paul refusa. Il ne voulait plus jamais retourner dans un asile. Herb se trouvait devant un énorme dilemme ; il voulait aider son ami et meilleur client, mais il ne pouvait rien faire contre sa volonté. Tout cela risquait en effet de conduire à la fin de la carrière de Paul, et donc pour Herb à la perte de sa principale source de revenus. Pour éviter de placer Paul sous les feux de la rampe, il décida de le faire enlever et de l'interner sous un faux nom dans une petite clinique privée à la campagne.

Les nouveaux cauchemars de Paul et les plans de la Grande Race de Yith

La réapparition des cauchemars est un autre effet secondaire du voyage de Paul dans le temps. Lors de son séjour dans le passé à Pnakotus, il a appris qu'une terrible catastrophe l'attendait dans son propre temps. Son subconscient ayant encore accès à cette connaissance tente à présent de l'avertir.

La Grande Race de Yith n'a rien à voir, de près ou de loin, avec les plans de la Confrérie de la Bête, et n'est pas hostile à l'humanité. Elle attend simplement sa disparition. Elle sait déjà qu'elle investira les créatures insectoïdes qui domineront un jour la Terre.

Ce que la Grande Race ne peut pas tolérer, c'est qu'un ancien hôte ait accès à ses souvenirs. Cela pourrait mettre en péril leurs futurs voyages si leur existence venait à être découverte. Ceci est particulièrement important, car la menace pour Paul ne disparaîtra pas, même si elle peut être temporairement détournée. Il faudra s'attendre à ce qu'un autre agent poursuive sans relâche la mission du précédent. La probabilité que Paul participe à la suite de la campagne serait alors proche de zéro...

On peut mettre de côté la connaissance ou non de la prophétie de Nophru-Ka et il est sans importance que sa réalisation soit un pas de plus vers la disparition de l'humanité. La Grande Race n'est pas concernée, ce n'est qu'une marée de plus dans l'océan du temps entre la rive habitée par la Grande Race dans le passé très lointain et le futur très éloigné.

Cette absence d'intérêt ne sera d'aucune utilité pour Paul, car si la Grande Race redoute d'être découverte, elle réagira comme s'il s'agissait d'une catastrophe cosmique.

Pour s'assurer que les prémonitions de Paul ne deviennent pas une menace, Clarence Rodgers a été chargé d'éliminer le danger ; ici Paul et tous ceux qui ont connaissance de ses rêves. Clarence Rodgers est accompagné d'Edith Bryant, un membre de la Grande Race. Ce Yithien avait passé beaucoup de temps avec Paul à Pnakotus. Ils veulent déterminer pourquoi l'effacement de sa mémoire n'a pas fonctionné correctement et ils ont sur eux une machine à effacer, appareil avec lequel ils prévoient de retirer chirurgicalement les résidus de souvenirs. Le problème est que cet appareil fonctionne comme une tronçonneuse là où il faudrait un scalpel, et entraînerait la destruction de toutes les facultés cognitives et capacités de Paul, ne laissant après l'opération qu'un débile baveux. Si cette solution devait s'avérer impraticable, il resterait toujours la possibilité de le tuer.

Le médium de New-York toujours porté disparu

Le célèbre médium Paul LeMond a disparu il y a deux semaines sans laisser de trace. L'enquête de police piétine ; ne disposant d'aucun indice d'effraction, les investigations dans ce sens ont été arretées. L'officier Hatley, enquêteur en charge, déclare aux représentants de la presse : « LeMond a toujours été une personne imprévisible ; s'il s'avérait qu'il a tout simplement pris un train pour la Californie sans avertir personne ou qu'il a sauté dans l'East River, cela ne m'étonnerait pas le moins du monde. »

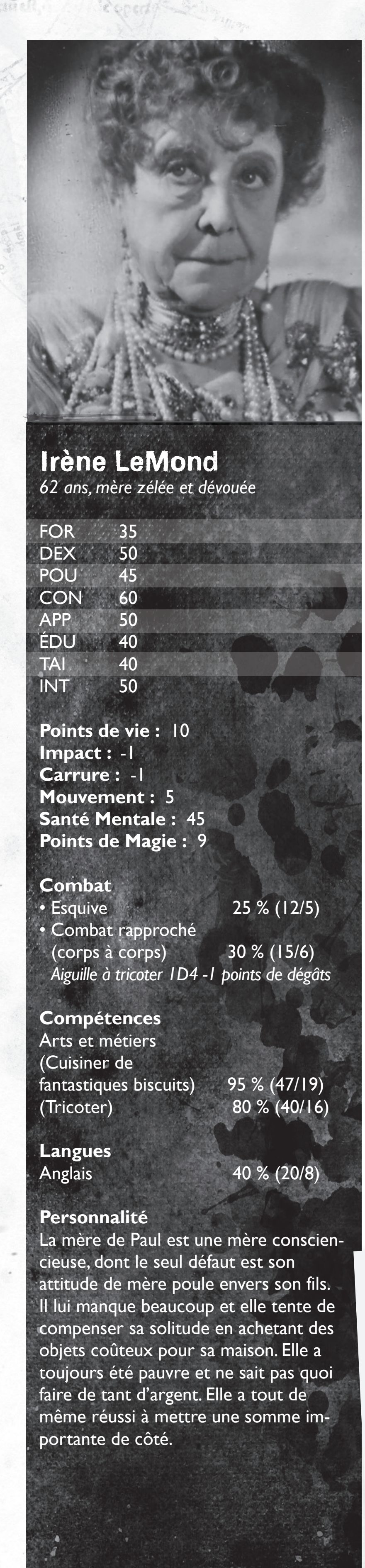
Une connaissance de Paul LeMond, l'actrice Cecillia Peters, fut la derniere à voir le jeune homme. Selon ses déclarations, « tout semblait bien aller lorsqu'il est reparti, mais le lendemain il avait disparu, comme avalé par le sol. » L'appartement de Mlle Peters est à moins d'un kilomètre de celui de Paul LeMond. Il a disparu sur cette courte distance sans laisser la moindre trace.

Sa mère offre une récompense de 2000 $ à toute personne susceptible de lui donner des renseignements permettant de retrouver son fils sain et sauf.

Cela fait près de 2 ans que Paul LeMond officie sur New York, de cabarets en soirées privées. Ses dons mirifiques et extraordinaires nous ont été révélés par son impresario, Herb Whitefield. Comme vous le savez peut-être, Paul LeMond est devenu célèbre l'année dernière par ses activités en lien avec l'héritage Carrington et est depuis le médium le plus demandé de la côte est. D'après son agent Herb Whitefield, les familles peuvent réellement entrer en contact avec leurs défunts bien-aimés.

Ses pouvoirs sont-ils a l'origine de cette mystérieuse affaire qui nous prive de ses talents ?

Aide de jeu n°7
(Extrait de journal)



Irène LeMond

62 ans, mère zélée et dévouée

FOR	35
DEX	50
POU	45
CON	60
APP	50
ÉDU	40
TAI	40
INT	50

Points de vie : 10
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
Aiguille à tricoter 1D4 -1 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers
(Cuisiner de fantastiques biscuits) 95 % (47/19)
(Tricoter) 80 % (40/16)

Langues
Anglais 40 % (20/8)

Personnalité
La mère de Paul est une mère consciencieuse, dont le seul défaut est son attitude de mère poule envers son fils. Il lui manque beaucoup et elle tente de compenser sa solitude en achetant des objets coûteux pour sa maison. Elle a toujours été pauvre et ne sait pas quoi faire de tant d'argent. Elle a tout de même réussi à mettre une somme importante de côté.

Chronologie

08/06/1928 (vendredi)	Début des cauchemars
15/06/1928 (vendredi)	Dispute entre Cecillia et Paul, enlèvement de Paul
29/06/1928 (vendredi)	Lettre de menaces à Herbert Whitefield
30/06/1928 (samedi)	Télégramme de Mme LeMond envoyé à un investigateur
01/07/1928 (dimanche)	New York : liquidation de Frankie Yale West Falls : visite des investigateurs chez Mme LeMond

Clarence Rodgers et Edith Bryant constituent la réelle menace dans ce chapitre. À la fin du scénario, ils tenteront d'utiliser l'appareil sur Paul dans le sanatorium.
Il faut cependant rappeler que ce plan ne doit pas réussir, dans l'intérêt de la campagne.

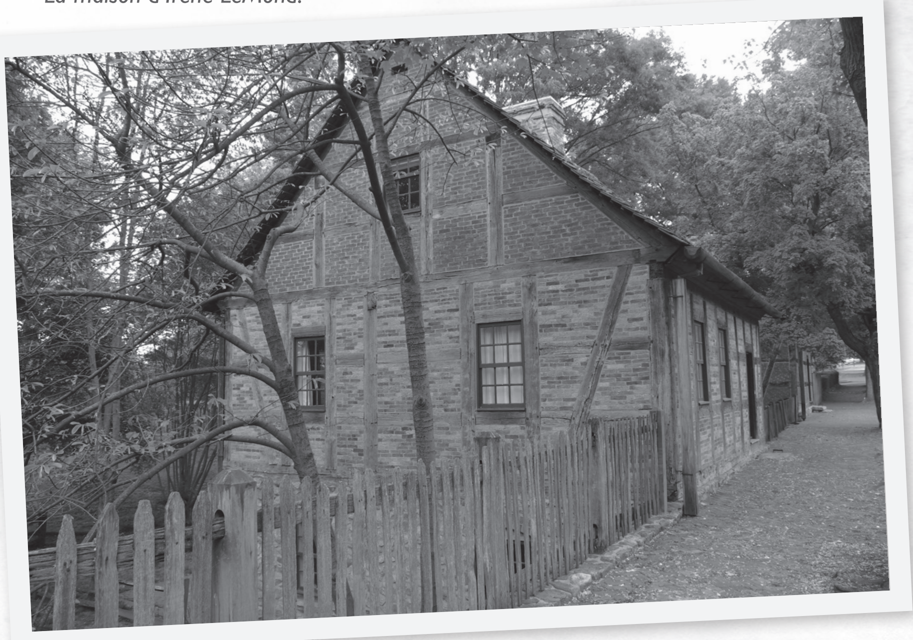
La mère soucieuse

Paul LeMond a disparu dans des circonstances étranges. Même si les investigateurs l'apprennent d'une autre manière (par exemple, *Aide de jeu n°*7), ils doivent impérativement entrer en contact avec sa mère avant de commencer leurs recherches. En effet, Irène LeMond est en possession d'un objet qui pourrait sauver la raison, voire la vie, de Paul.
Les personnages ayant survécu au **chapitre I** peuvent donc recevoir un télégramme d'Irène LeMond leur demandant de venir la rejoindre immédiatement à West Falls près de Buffalo. C'est une question de vie ou de mort.
Buffalo se trouve sur le lac **Érié**, à la bordure du Canada. La ville peut être aisément atteinte en train. De là, il est possible de poursuivre jusqu'à West Falls par le bus (trois fois par jour) ou avec une voiture de location.

West Falls
West Falls se trouve à quelques kilomètres au sud-est de Buffalo. Il s'agit d'un hameau d'une trentaine de maisons avec une église, une station essence et une épicerie.
La petite maison d'Irène LeMond ne se distingue pas des autres de l'extérieur, mais son intérieur est décoré de meubles onéreux assortis sans goût.
Mme LeMond est habillée avec trop de recherche, est trop maquillée et porte trop de bijoux. Elle accueille chaleureusement les investigateurs, leur propose du thé et des gâteaux maison (qui plus est exceptionnels). Certains d'entre eux se souviennent de leur brève rencontre à la gare routière. Dans les lettres que Paul lui a écrites concernant le week-end à Corbis Wood, elle sait que son fils s'est lié d'amitié avec les investigateurs. Avec les soucis qu'elle se fait, elle ne fait pas de mystères très longtemps.
Après quelques questions sur leur voyage, Mme LeMond en vient rapidement au cœur du sujet. Elle explique ce qui suit :

- L'enfance de Paul a été normale, bien que difficile sur le plan financier après la mort de son père.
- À 17 ans, il souffre de ses premiers cauchemars, puis de sa grave amnésie.
- Paul avait « beaucoup changé » à

La maison d'Irène LeMond.



l'époque, et avec son nouvel ami, un certain M. Rodgers, « un grand type sombre et maigre », il avait entrepris sans en indiquer la raison une série de voyages qu'elle n'avait jamais réussi à élucider.

- Après sa longue période d'amnésie et sa seconde crise aigüe de cauchemars et de troubles de la personnalité, M. Rodgers ayant disparu de sa vie, Paul sembla à l'âge de 25 ans redevenir comme avant.
- Peu après, il constata son talent de médium, qui le conduisit à la célébrité.
- Ces deux dernières années, Paul était très occupé par sa carrière et n'a pas eu beaucoup d'occasions de lui rendre visite. Son dernier passage remonte à quelques mois. Il envoie régulièrement de l'argent (*Idée* : ce qui permet ces acquisitions coûteuses).

Pendant son exposé détaillé, Mme LeMond ne répond pas aux questions des investigateurs, mais les fait patienter en déclarant « j'y viendrai ensuite », ce qu'elle ne fait jamais. Les personnages doivent alors poser à nouveau leurs questions à la fin de son long monologue. Si besoin, le Gardien peut improviser les réponses puisque ce qui s'est produit à West Falls n'a aucune incidence sur l'aventure. Vous pouvez laisser libre cours à votre imagination !

Les rapports de Mme LeMond avec Cecillia Peters et Herb Whitefield

La voix un peu plus basse et avec un air de conspiratrice, Mme LeMond termine son discours ainsi : « Paul avait une nouvelle amie, cette Cecillia Peters. Je ne la connais pas personnellement, mais je lui fais aussi peu confiance qu'à ce Herb Whitefield, son agent. Je soupçonne même que ces deux-là ont quelque chose à voir avec cette histoire et qu'ils veulent encaisser l'argent de l'assurance. »

À ce moment, deux raisons pourraient expliquer la disparition de Paul : une nouvelle amnésie ou la machination de personnes connues ou inconnues.

Mme LeMond donne l'adresse de l'appartement de Paul à New York (ce qui est bien sûr inutile puisqu'il échangeait des lettres avec certains des investigateurs) et celle du bureau de Herb Whitefield. Elle leur donne également une clé de l'appartement de Paul (bien plus utile) et une photographie récente de lui, sortie d'on ne sait où.

Le journal intime

Juste avant le départ des investigateurs, Mme LeMond leur tend le journal intime de Paul, qu'il a commencé à l'âge de 13 ans et poursuivi jusqu'à sa première amnésie. Par respect pour la vie privée de son fils, elle ne l'a jamais lu. Les investigateurs n'y trouveront que les états d'âme d'un adolescent en pleine puberté.

Les dernières pages décrivent néanmoins les rêves étranges faits par Paul avant son amnésie, dans lesquels il voyait une ville gigantesque et étrange, dans une jungle tropicale. Lorsqu'il regardait autour de lui, il n'avait plus l'impression d'être Paul, mais une créature inhumaine.

Même si personne ne s'en doute encore, ce journal est la preuve que Paul avait prédit son voyage dans le temps, ce qui pourrait retenir certaines personnes d'anéantir son esprit.

À la recherche de Paul LeMond

Dès le début des recherches, plusieurs options s'offrent aux personnages. Il est impossible de savoir à l'avance l'ordre qu'ils choisiront. Certaines informations entraîneront sans doute la visite d'un endroit plutôt qu'un autre, mais cela ne posera aucun problème dans le déroulement du scénario.

L'appartement de Paul LeMond

522 W 136 th Street

Paul habite un trois-pièces avec cuisine et salle de bain sur Hamilton Heights, l'un des quartiers les plus huppés de Manhattan. Il a été fouillé par la police.

Sur une table de la salle à manger se trouve un bloc-notes avec le début d'une lettre adressée à sa mère (***Aide de jeu n°8***).

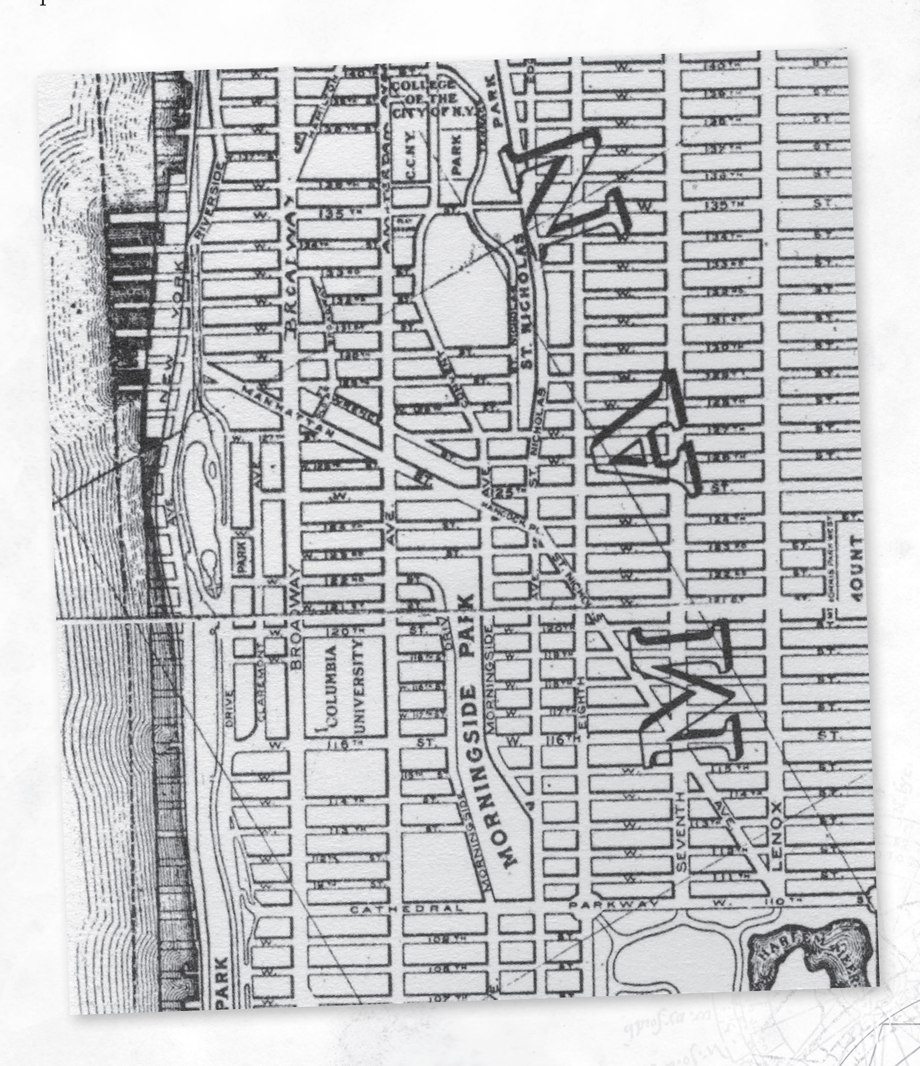
Les implications de cette lettre doivent renforcer le besoin des investigateurs de s'entretenir avec Herb et Cecillia.

Une nouvelle Cecillia ?

Si Cecillia Peters n'a pas survécu aux événements du **chapitre I**, le Gardien devra trouver à Paul une nouvelle amie du même prénom.

Si quelqu'un s'y intéresse, il a effectivement abordé cette fille en raison de son prénom.

La « nouvelle Cecillia » n'a cependant aucun lien psychique avec Paul et ne connaît pas les investigateurs.





L'appartement de Cecillia Peters

Manhasset Apartments, au croisement de Broadway et 111 th Street

Cecillia habite un appartement fort cher dans le quartier de Manhattan centre. A priori, tout se passe bien pour elle.

Si aucun investigateur n'a pris la peine de maintenir le lien, leur dernière rencontre date d'un an environ, lors du week-end à la demeure Tannerhill. Depuis, elle a un peu changé. Capable d'adapter son comportement, elle ne s'affiche plus comme une jeune fille fragile et intéressée par le surnaturel, mais comme une star en devenir.

« Oooooooooh mon dieu ! Cela fait une éééééteeeeeeeeeeeernité que nous ne nous sommes pas vus ! Comment allez-vous ? » Cecillia accueille les investigateurs de manière théâtrale en tirant élégamment sur son fume-cigarette. « Vous êtes au courant de ce qui est arrivé à Paul ? C'est affreux. Vous savez, nous venions juste de nous disputer... et si je suis la cause de tout cela... je crois que je ne m'en remettrais pas, cela me ferait perdre la tête. » Son jeu d'actrice la rend extrêmement convaincante.

Cecillia se sert de l'attention et de la compassion des investigateurs et essaye d'en tirer profit. Certes, elle avait rompu avec Paul juste avant sa disparition, mais le public n'est pas encore au courant et cette situation lui fait un peu de publicité.

Chère maman,

Je suis désolé d'avoir été si long à t'écrire, mais j'ai été très occupé avec tous les rendez-vous que Herbert m'a trouvés ces temps derniers.
Les séances sont vraiment épuisantes et je ne dors pas très bien. J'ai peur de recommencer à avoir les mêmes rêves que ~~ceux~~ ceux que je subissais avant d'avoir ma crise d'amnésie. Cela semble affecter ma personnalité et je ne me sens même pas capable de m'entendre avec les gens comme je le voudrais ; je me suis disputé avec Cecillia. Je sais que tu ne l'aimes pas beaucoup, maman, mais c'est vraiment une fille formidable et je sais qu'elle m'aime.

Je viens juste de revenir de chez Cecillia. J'ai peur que nous nous soyons à nouveau disputés. Elle m'a dit qu'elle ne voulait plus me voir. J'en ai parlé à Herbert et il veut que j'entre à l'hôpital. Il pense que j'ai besoin de repos, mais je ne veux pas. Je veux voir Cecillia, mais je ne sais pas si je peux le faire... Sous ma fenêtre, les immenses fougères ondulent dans le vent. Au loin, il y a les constructions en flèche... je ne me rappelle plus le chemin. J'ai peur de me perdre. Je dois voir Cecillia, mais la bête attend au-dehors... Qui a bien pu venir dormir dans ma tête ?

Paul

Aide de jeu n°8 (Lettre manuscrite de Paul LeMond)

Elle ne sait rien de plus concernant la disparition de Paul, à part qu'elle date certainement du jour où il a quitté son appartement pour rentrer chez lui, après avoir tenté en vain de sauver leur relation. Bien sûr, son sort ne lui est pas indifférent, mais en réalité, Paul l'ennuie. Elle n'était sortie avec lui que parce qu'elle s'était un temps intéressée aux phénomènes surnaturels, et aussi parce que Herb, leur agent, l'y avait un peu poussée. Elle se fait du souci pour lui et ne voudrait pas qu'il lui arrive quelque chose... et si elle continuait de jouer l'amoureuse éplorée, elle pourrait bien finir par s'en convaincre.

Herb Whitefield n'enthousiasme plus Cecillia autant qu'avant. Au début, elle croyait tout ce qu'il lui disait, et pensait qu'il la conduirait à la gloire ; elle soupçonne à présent qu'il l'ait prise sous son aile, car elle lui faisait gagner de l'argent. Cecillia est déjà montée sur des scènes contrôlées par Bugsy Wexler et son gang ; si les investigateurs se retrouvent dans une impasse, certaines de ses déclarations pourraient les remettre sur la voie.

S'ils demandent à Cecillia si elle a fait des rêves étranges ces derniers temps, elle secoue la tête et déclare ne plus fermer l'œil depuis la disparition de Paul. Néanmoins, s'ils lui décrivent les leurs, elle avoue avoir fait des cauchemars dont elle ne se souvient pas. Suite à ces rêves, elle était plutôt agitée, ce qui contribua également à la dispute. Tout comme les personnages, elle a développé un lien psychique avec Paul depuis les événements du **chapitre I**, mais ne l'a pas remarqué. Elle doit donc réussir un test de *Santé Mentale* pour ne pas redevenir pour un temps obsédée par l'occultisme. Si cela devait être le cas, elle serait très utile aux investigateurs au cours des recherches.

Le bureau de Herbert Whitefield

Baxter Building, au croisement East 17 th Street et Broadway

Le bureau de Herb se trouve au septième étage d'un immeuble de bureaux dans le quartier d'Union Square, et d'ailleurs *sur* Union Square. Sa porte d'entrée est en verre, avec l'inscription suivante : « *Herbert Whitefield, agence artistique* ». Elle donne sur une petite pièce juste assez grande pour y agencer son bureau, celui de sa secrétaire et un canapé pour les clients et visiteurs. Un vieux meuble pour classeurs est posé dans un coin.

Herb ne passe pas beaucoup de temps à son bureau actuellement, mais le hasard veut que les investigateurs le voient en personne lors de leur première visite. Il se souvient d'eux et son comportement dépend des rapports qu'ils ont eus lors du week-end à la demeure Tannerhill. S'ils s'étaient disputés, il est assez revêche et leur montre la porte à la simple mention de Paul. S'ils s'étaient bien entendus, il les salue précipitamment et indique qu'il est débordé en ce moment. « Nous devons absolument manger ensemble, voyez cela avec ma secrétaire, elle vous fixera un rendez-vous. Je devrais être libre à la fin du mois prochain. » Il essaye ainsi de se débarrasser en douceur des investigateurs.

Si les personnages arrivent à *persuader* Herb qu'ils enquêtent sur la disparition de Paul (avec une lettre de mission de Mme LeMond légalement valable), il répond à leurs questions contre son gré. Il peut leur dire qu'il est extrêmement préoccupé, mais qu'il ne sait rien de plus que ce que la police lui a dit et qu'il était à une fête lors de sa disparition. « La police a même contrôlé mon alibi, rendez-vous compte ! », grince-t-il. Un test de *Psychologie* permet de constater que Herb est particulièrement agité, sans raison apparente.

Gardien de nuit du Baxter Building

32 ans, pas particulièrement attentif

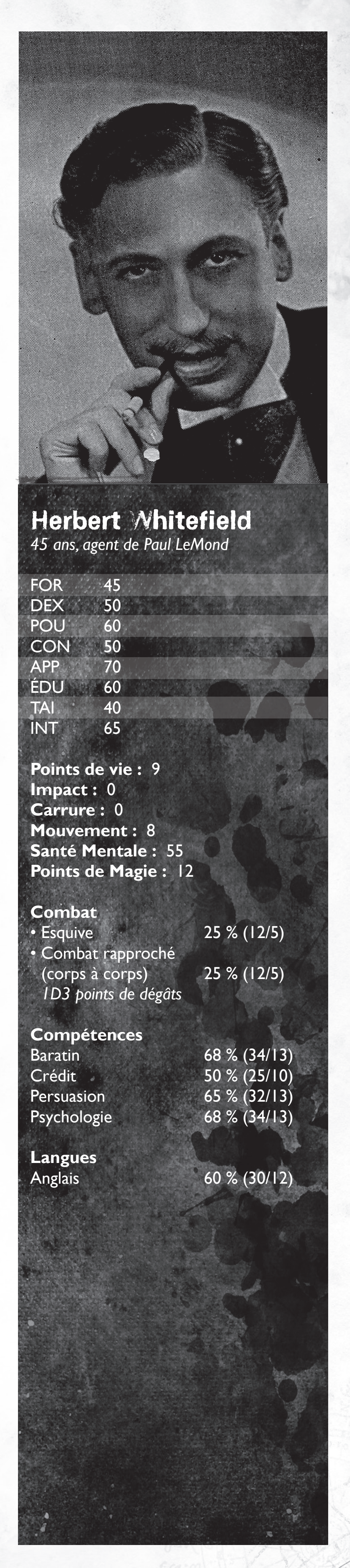
FOR	65
DEX	50
POU	50
CON	55
APP	40
ÉDU	50
TAI	60
INT	40

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 52 % (26/10)
1D3+1D4 points de dégâts
(corps à corps) 52 % (26/10)
Matraque 1D6+1D4 points de dégâts

Compétences
Dormir pendant le service 50 % (25/10)
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 30 % (15/6)

Langues
Anglais 50 % (25/10)



Herbert Whitefield

45 ans, agent de Paul LeMond

FOR	45
DEX	50
POU	60
CON	50
APP	70
ÉDU	60
TAI	40
INT	65

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 12

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 68 % (34/13)
Crédit 50 % (25/10)
Persuasion 65 % (32/13)
Psychologie 68 % (34/13)

Langues
Anglais 60 % (30/12)

Herb tient à Paul, mais ses dettes de jeu lui rendent la vie difficile en ce moment. De plus, il doit payer Bugsy Wexler pour l'enlèvement de Paul, argent qu'il a joué… et perdu.
Il s'efforce par tous les moyens de cacher ce qui est réellement arrivé à Paul et espère qu'il recouvrera la santé. Il pense trouver ensuite une explication à sa disparition temporaire. Il est très clair que son avenir dépend de Paul et il est prêt à tout pour ne pas perdre un si bon client.
Après leur rencontre au bureau, les investigateurs ne le reverront que s'ils se rendent à son domicile.

Betty Avery

Betty Avery, la secrétaire de Herb, ne peut bien sûr pas parler librement en sa présence, mais elle prête attention à la conversation. Elle note la manière dont les investigateurs peuvent être contactés et s'ils ne la mentionnent pas, elle la leur demande avant qu'ils quittent le bureau, « pour le dossier » naturellement.
Un peu plus tard, elle appelle l'un d'eux en cachette. Elle explique qu'elle ne pouvait pas s'exprimer en présence de Herb et propose de le retrouver après le travail pour dîner dans les environs.
Lors de cette rencontre, les personnages apprennent par Betty que Paul parlait d'eux comme de vrais amis. Pour elle, Paul est un jeune homme sensible qui n'en serait pas là sans l'aide de M. Whitefield. Elle craint qu'il ne se soit fait du mal et se fait également du souci pour M. Whitefield. Il a apparemment de grosses dettes et se trouve sous pression. Deux hommes sont déjà venus deux fois au bureau, représentant un certain M. Wexler et insistant pour voir M. Whitefield. Certes, ils portaient un costume, mais ils avaient un air patibulaire et voulaient recouvrer les dettes qu'il a auprès de leur chef (les investigateurs connaissent (test d'*Idée*) peut-être un boss de la mafia locale du nom de Bugsy Wexler).
Aujourd'hui, un homme d'une taille imposante est venu et s'est présenté sous le nom de « M. Rodgers ». Lorsqu'elle lui indiqua que Herb n'était pas au bureau, il laissa une carte de visite et donna un rendez-vous pour 13 heures à l'adresse mentionnée. Lorsque Herb Whitefield arriva, elle lui montra la carte, mais le nom ne lui disait rien et il la jeta à la poubelle. Elle s'y trouve encore.
Les personnages peuvent *persuader* Betty de les laisser entrer dans le bureau pour y chercher la carte de visite, mais elle ne les laissera pas parcourir les dossiers et autres documents de son chef sans un pot-de-vin conséquent qu'il faut à nouveau la *persuader* d'accepter. C'est, après tout, son emploi qui est en jeu.
Betty peut néanmoins leur indiquer l'adresse du domicile de Herb (*120 West 70 th Street*).

Aide de jeu n°9 (carte de visite)

Une heure
152 West 10e
Apt 3
CLARENCE
RODGERS

Aide de jeu n° 10 (lettre)

Mr Whitefield

Votre paiement concernant la prestation effectuée il y à deux semaines de cela est toujours en souffrance. Nous ne tolérerons aucun retard supplémentaire, sous peine de conséquences très peu agréables à votre endroit, votre entreprise et vos amis. Nous souhaitons recevoir de vos nouvelles sous peu. Veuillez nous faire l'honneur de votre présence ce soir meme dans l'ancien entrepôt Artbilt, Seaside Drive.

B.W.



Infiltration dans le bureau
Les investigateurs peuvent renoncer à l'aide de Betty et s'introduire dans le bureau. Dans ce cas, ils doivent déjouer la vigilance du gardien (voir l'annexe pour les attributs) puis ouvrir la porte du bureau en crochetant la serrure (*Crochetage ou Mécanique*) ou en cassant la vitre.
Trouver Objet Caché permet de trouver ce qui suit dans le cas d'une visite de l'agence après sa fermeture :
Corbeille : carte de visite de « Clarence Rodgers ». Il s'agit d'une adresse à Greenwich Village, voir *aide de jeu n°9*

Bureau de Herb : fermé à clé. Mêlée aux fournitures de bureau habituelles, une clé avec un porte-clés portant l'inscription « Appartement Paul » (un double des clés de Paul) est rangée dans un tiroir. Les investigateurs découvrent également une lettre de menace de Bugsy Wexler (*Aide de jeu n° 10)*. La lettre date de deux semaines après la disparition de Paul, un simple test d'*Idée* permet de le remarquer. L'entrepôt mentionné dans la lettre est situé dans le quartier chaud de Lower East Side. Seaside Drive est un cul-de-sac près de l'Avenue B, qui bifurque depuis l'East 12th Street.

Meuble pour classeurs : fermé à clé. Il est dans un tel désordre que seul un test de *Bibliothèque* peut permettre de comprendre ce que contiennent les trois tiroirs :

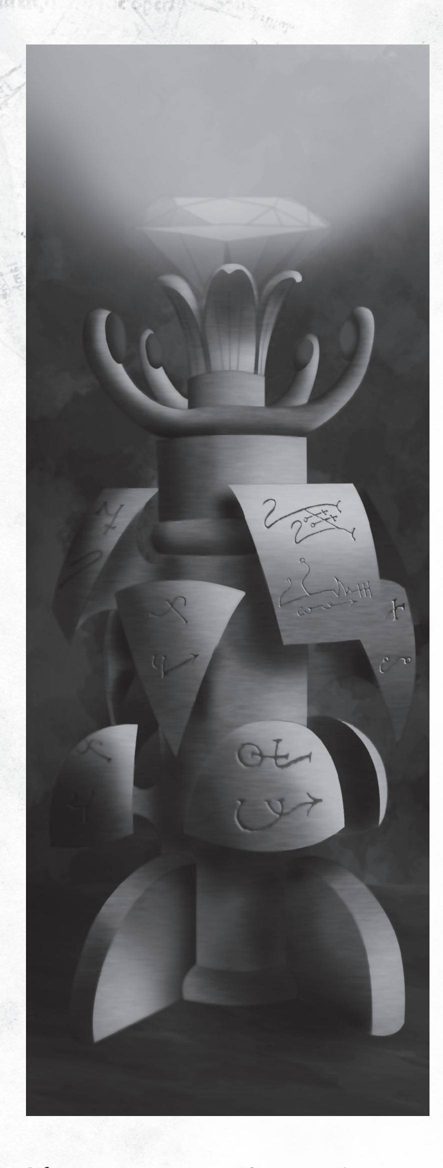
- En haut se trouvent les factures et justificatifs d'achat. Des connaissances en *Comptabilité* indiquent l'ampleur des dettes de Herb.
- Au milieu se trouve, entre autres, le contrat de Paul, sur dix ans, avec une commission de 50 % sur ses revenus. Pour les joueurs, ce pourcentage peut sembler horrifiant, mais les investigateurs savent que ce sont les habitudes de l'époque s'ils disposent de la compétence *Droit*.
- En bas, les personnages peuvent dénicher deux polices d'assurance, au profit de Herb Whitefield.

Première rencontre avec M Rodgers

Après avoir quitté le bureau de Herb Whitefield (le même jour en cas de visite officielle ou le lendemain matin après une visite nocturne), les investigateurs rencontrent un grand blond barbu, qui se présente sous le nom de **John Denin**, représentant de la société d'assurance *Klein Mutual*, auprès de qui Paul a contracté une assurance décès. Il indique que son entreprise l'envoie dans ces cas-là pour contrôler qu'il n'y ait pas eu d'intervention extérieure ou de fraude. Selon lui, Herb est le bénéficiaire de cette assurance-vie et les soupçons se portent donc sur lui quant à la disparition de Paul.
En réalité, il s'agit de Clarence Rodgers. La société d'assurance n'existe pas et dans les papiers de Herb, aucune entreprise de ce nom n'est mentionnée (test d'*Idée* pour s'en souvenir). Clarence Rodgers surveille le bureau de Herb pour découvrir où se cache Paul et en profite pour épier les investigateurs. Il a l'intention de rassembler des informations pouvant le faire avancer dans ses recherches et, inversement, d'envoyer les personnages sur de fausses pistes.
Le déguisement de Clarence Rodgers est très professionnel. Il s'est décoloré les cheveux et porte une fausse barbe. Si l'un des joueurs exprime clairement ses soupçons concernant M. Denin, son personnage peut faire un test de *Trouver Objet Caché* pour remarquer qu'un bout de sa barbe se décolle.
Après sa discussion avec les investigateurs, Clarence retourne dans son appartement, à environ cinq blocs de là (400 m). Celui qui, suspicieux, tente de le suivre dans les rues animées de New York doit rester très *discret*. Sinon, il bifurque dans la première rue vide pour attendre son poursuivant.

La poursuite des recherches

Malgré les indices qui entachent la personnalité de Herb Whitefields, les pistes suivies jusqu'à présent doivent avoir mis en lumière deux autres personnes intéressantes : Clarence Rodgers et Bugsy Wexler.



L'appartement de Clarence Rodgers

152 West 10 th, Apt 3

L'appartement de Clarence Rodgers se trouve dans une partie mal famée de Greenwich Village. La porte (FOR 75) est fermée à double tour et ne peut pas être ouverte sans une réussite extrême en *Crochetage*. La fenêtre de sa chambre donne sur l'escalier de secours et peut être ouverte par un test de *Mécanique* ou de *Crochetage*, ou bien en la brisant. Dans ce cas, il y a 30 % de chance que des voisins ou autres passants remarquent l'effraction et appellent la police. Si les investigateurs tentent d'entrer la nuit, ils y trouveront Clarence Rodgers et Edith Bryant. Dans tous les cas, l'un d'eux est réveillé et en train d'utiliser le communicateur temporel (voir chapitre suivant).

L'appartement est un deux-pièces avec salle de bain, les toilettes sont sur le palier.

La pièce principale sert de pièce de vie et on y trouve un lit et une commode avec les affaires de Clarence Rodgers. Un nécessaire de maquillage de théâtre, une fausse barbe et une bouteille d'agent blanchissant sont posés dessus.

Dans la petite pièce adjacente se trouvent une vieille bibliothèque ainsi qu'une table avec des livres et de quoi écrire. Ces deux meubles sont rangés du même côté de la pièce, laissant l'autre côté étrangement vide.

Les ouvrages de la bibliothèque traitent d'histoire, d'archéologie et d'anthropologie. Sur la table, à côté d'une boîte métallique, on peut voir des manuscrits de toutes sortes et un livre ouvert de 35 x 50 cm dont la couverture est en métal. Entre les deux couvertures métalliques, une centaine d'anneaux relient une matière semblable à de la cellulose, recouverte de signes étranges dessinés au pinceau. Les manuscrits sont une traduction de ce livre original, qu'un test de *Mythe de Cthulhu* permet d'identifier comme similaire aux *Manuscrits Pnakotiques.*

La boîte métallique contient deux objets qui, assemblés, pourraient former un appareil électrique (le communicateur temporel).

Le communicateur temporel

Les humains qui assistent la Grande Race dans leurs voyages dans le temps disposent de cet appareil. Un communicateur temporel est facile à utiliser si tant est que l'on réussisse à l'activer. Des lignes complexes sont gravées sur les surfaces en bronze des deux parties. Monté, l'appareil fait 30 cm de haut et une sorte de pierre rouge assignée à un membre de la Grande Race est placée sur le dessus.

L'assemblage des deux parties déclenche l'alimentation en énergie. L'appareil commence alors à bourdonner sourdement et la pierre luit faiblement. Pendant un instant (au maximum quelques minutes), rien ne semble se passer vu de l'extérieur. L'appareil entre en contact dans l'espace et le temps avec la conscience de « son » représentant de la Grande Race. Une fois la liaison établie, une représentation holographique du contact est projetée. La créature de la Grande Race peut percevoir l'environnement de l'appareil et communiquer avec celui qui voulait entrer en contact avec lui.

Le membre de la Grande Race peut briser à tout moment son lien incorporel. Dans ce cas, il est le seul à pouvoir rétablir la liaison en créant dans son propre temps un nouveau lien incorporel avec une autre pierre du même type.

Tant que l'on n'a pas compris le fonctionnement et la mise en marche, un test de *Mécanique* est nécessaire pour faire l'assemblage correctement, puis d'*Électricité* pour en deviner le fonctionnement, puis *Idée* pour se dire que les gravures agissent certainement sur l'activation.

Une fois l'objet en marche, il bourdonne un instant et la pierre luit et plonge la pièce dans une lueur rouge. Brusquement, l'image en trois dimensions d'un représentant de la Grande Race de Yith est projetée dans la partie vide de la pièce. Cet hologramme très précis et réaliste entraîne une perte d'1/1D6 points de SAN. En regardant de plus près, les personnages peuvent avoir l'*Idée* qu'il ne s'agit pas d'une créature physique, mais de sa représentation. C'est le contact de Clarence Rodgers et d'Edith Bryant dans le passé. Il se rend rapidement compte que quelque chose ne va pas, coupe la liaison et disparaît, bien que le joyau brille encore.

Les dessins de Clarence Rodgers

Au fond de la boîte, sous les deux parties de l'appareil, se cache un bloc-notes très intéressant avec les dessins les plus récents de Clarence, qui recouvre deux pages déchirées d'un autre bloc-notes du même genre. Pour déchiffrer son écriture spéciale, des compétences en *Anglais* sont nécessaires.



Le cahier porte le titre « XXII 1925- » et est rempli aux trois quarts. Les précédents (1 à 21) ne sont pas à New York. Les notes dans ce cahier fournissent les informations suivantes :

- En 1925, Clarence Rodgers revient en Amérique après un voyage au Proche-Orient, s'arrête une journée à Buffalo, où il se sépare définitivement de « P », et se rend à la Nouvelle-Orléans en plusieurs étapes. De brefs commentaires indiquent qu'il reçoit à chaque fois des instructions précises.
- Toujours en 1925, il rencontre « Edith Bryant » dans un hôpital de la Nouvelle-Orléans. Elle sera dénommée par la suite « E. ». Depuis, il a entrepris deux voyages avec « E. » qui l'a emmené dans une bibliothèque secrète de Shanghai pour récupérer un livre. Sa mission, le traduire.
- Concernant la traduction, Clarence note plusieurs fois à quel point cette tâche le rebute et qu'il regrette d'avoir appris cette graphie.
- Sans indication de date concrète, mais vers la fin, Clarence note qu'il veut aller à New York avec « E. », car il y a un problème avec « P. ». Il doit contrôler la suppression des souvenirs, enquêter sur l'échec de l'application de la technique, éviter la révélation de ces connaissances, supprimer à nouveau la mémoire de « P. », et si besoin le tuer.

Les croquis des feuilles volantes illustrent le communicateur temporel. Ils ne permettent pas de le fabriquer (trop imprécis), mais donnent un dé bonus.

Perte de Santé Mentale : 1D3
Gain de Mythe : +1/+3 %
Mythe de Cthulhu : 1 %
Étude : 1 jour
Sortilèges conseillés : aucun

Texte pnakotique

Clarence Rodgers, ou plus précisément la Grande Race, avait ce livre à reliure métallique en sa possession lors de son dernier voyage avec « Paul LeMond ». Clarence travaille à sa traduction, qu'il vient d'ailleurs de terminer. Cette version constituera, constitue ou a constitué (en raison de l'effet du voyage dans le temps) une partie de la traduction des *Fragments pnakotiques des Yithiens.*

Perte de Santé Mentale : 1D6
Gain de Mythe : +3/+6 %
Mythe de Cthulhu : 25 %
Étude : 22 semaines
Sortilèges conseillés : *Création du communicateur temporel* (le soutien d'un membre de la Grande Race défini comme contact pour un appareil spécifique est nécessaire)

La femme de ménage

Si les investigateurs viennent dans l'appartement de Clarence Rodgers au cours de la journée, il sera vide. Cependant, s'ils restent trop longtemps, Edith Bryant reviendra, de préférence au moment précis où ils tombent sur quelque chose d'intéressant. Pour rechercher Paul, elle se déguise en femme de ménage et transporte un seau contenant un revolver dissimulé sous une serpillière. Les investigateurs ne l'ayant pas encore rencontrée, elle ne devrait pas éveiller les soupçons à son entrée dans le bâtiment, même si l'un des personnages fait le guet.

S'ils ont laissé la porte ouverte ou si leur présence peut être remarquée (bruit, etc.), Edith nettoie dans un premier temps le couloir pour se faire une idée de la situation. Sinon, elle se prépare à entrer dans l'appartement. Elle frappe à la porte, et si personne ne répond elle l'ouvre avec son trousseau de clés. Confrontée aux personnages, elle se présente comme la femme de ménage de Clarence Rodgers et semble accepter sans broncher l'explication des investigateurs quant à leur présence.

Son action dépendra du nombre de personnages dans l'appartement :

S'ils sont en supériorité numérique, Edith se contentera de les observer jusqu'à pouvoir s'en prendre à un investigateur esseulé pour le questionner.

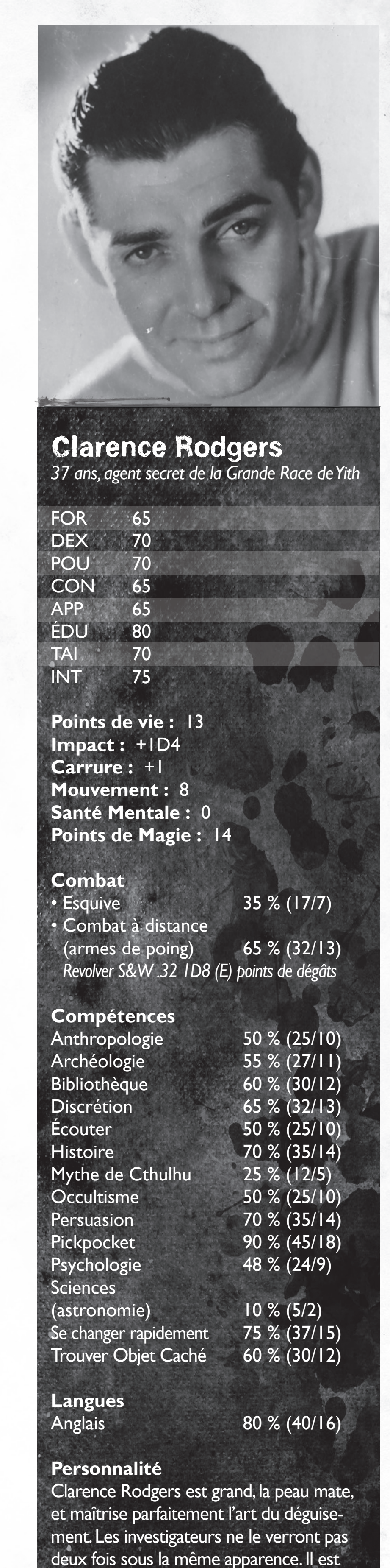
Si elle n'en rencontre qu'un et pense avoir l'avantage de la surprise, elle sort son revolver et lui intime de s'allonger sur le ventre, sur le lit. Elle le ligote, le questionne et efface ses souvenirs des 1D6 derniers jours avec la machine à effacer, ainsi qu'1D10 points d'INT. 1D4 heures plus tard, le personnage se réveille sur un banc à plusieurs blocs de là, et n'est pas en mesure d'expliquer les cinq piqûres sur sa tête.

Edith n'hésitera pas à tuer les investigateurs récalcitrants, mais elle préférera la fuite pour se fondre dans la foule. Une fois qu'Edith et Clarence connaissent l'existence des investigateurs, ces deux agents de la Grande Race resteront sur leurs talons dans l'espoir de retrouver Paul LeMond.

L'appartement de Herbert Whitefield

120 West 70 th Street

C'était à l'origine un appartement luxueux et agencé avec goût, dans l'élégant quartier de Central Park



Clarence Rodgers

37 ans, agent secret de la Grande Race de Yith

FOR	65
DEX	70
POU	70
CON	65
APP	65
ÉDU	80
TAI	70
INT	75

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 14

Combat

• Esquive	35 % (17/7)
• Combat à distance (armes de poing)	65 % (32/13)

Revolver S&W .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

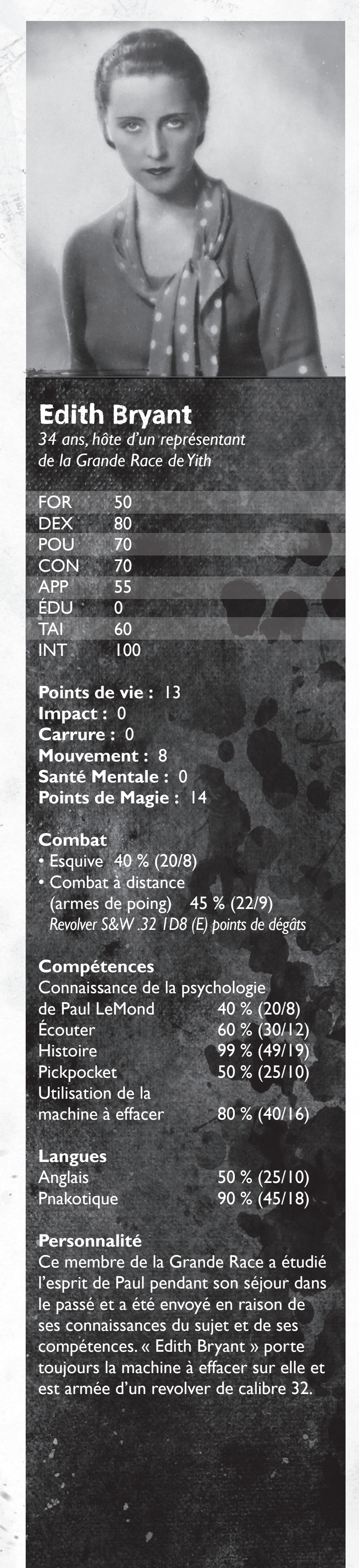
Anthropologie	50 % (25/10)
Archéologie	55 % (27/11)
Bibliothèque	60 % (30/12)
Discrétion	65 % (32/13)
Écouter	50 % (25/10)
Histoire	70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu	25 % (12/5)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	70 % (35/14)
Pickpocket	90 % (45/18)
Psychologie	48 % (24/9)
Sciences (astronomie)	10 % (5/2)
Se changer rapidement	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	80 % (40/16)

Personnalité

Clarence Rodgers est grand, la peau mate, et maîtrise parfaitement l'art du déguisement. Les investigateurs ne le verront pas deux fois sous la même apparence. Il est membre d'une société secrète qui aide les membres de la Grande Race lors de leurs visites dans le présent. Clarence Rodgers n'hésiterait pas à tuer, mais il cherche en premier lieu à se protéger. Si la situation devenait trop dangereuse, il pourrait laisser ses maîtres en plan et détaler.



Edith Bryant

34 ans, hôte d'un représentant de la Grande Race de Yith

FOR	50
DEX	80
POU	70
CON	70
APP	55
ÉDU	0
TAI	60
INT	100

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver S&W .32 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Connaissance de la psychologie de Paul LeMond	40 % (20/8)
Écouter	60 % (30/12)
Histoire	99 % (49/19)
Pickpocket	50 % (25/10)
Utilisation de la machine à effacer	80 % (40/16)

Langues

Anglais	50 % (25/10)
Pnakotique	90 % (45/18)

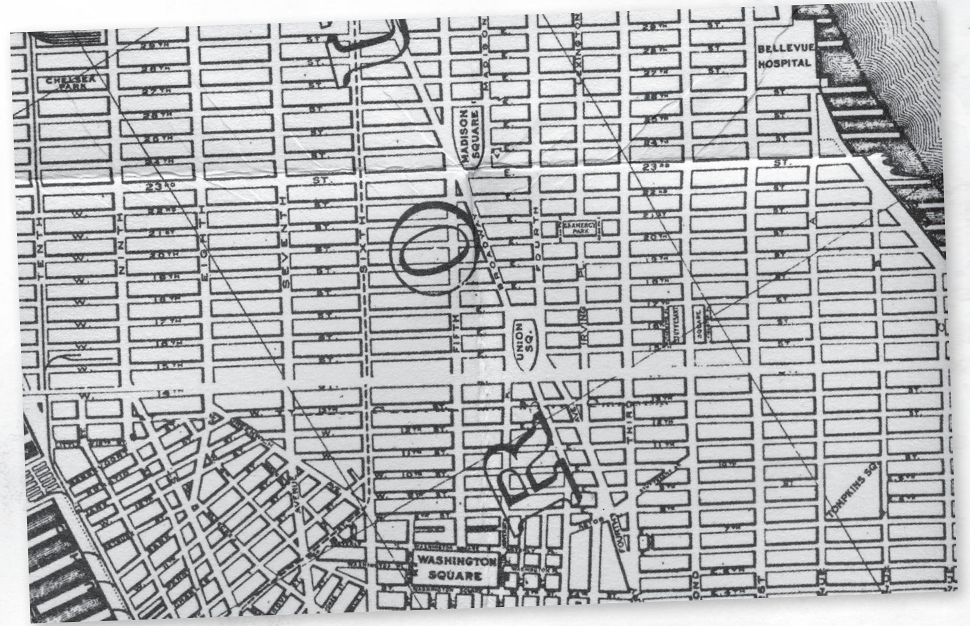
Personnalité
Ce membre de la Grande Race a étudié l'esprit de Paul pendant son séjour dans le passé et a été envoyé en raison de ses connaissances du sujet et de ses compétences. « Edith Bryant » porte toujours la machine à effacer sur elle et est armée d'un revolver de calibre 32.

West. Si les investigateurs viennent après le premier jour de leur aventure, ils le trouvent dans un état lamentable, les meubles sont renversés et la totalité de l'appartement est jonchée d'objets cassés. Par chance, la porte d'entrée n'est pas verrouillée.
Herb, battu à mort, est allongé au sol parmi les débris, inconscient, mais encore vivant. Avant de pouvoir l'interroger, il lui faudra passer quelques jours à l'hôpital. Un test de *Premiers soins* peut le faire temporairement revenir à lui ; il murmure alors : « Bugsy… Bugsy… »
Ce sont bien sûr les hommes de main de Bugsy Wexler, qui l'ont mis dans cet état. Une *Idée* peut faire penser que le prochain avertissement similaire le conduira certainement à la morgue. Il serait peut-être pertinent d'élucider les problèmes de Herb pour éventuellement les résoudre. Herb est en effet un interlocuteur de choix dans leurs investigations et un informateur mort ne parle pas...
Si les personnages profitent de l'occasion pour fouiller son bureau (test de *Trouver objet caché*), ils trouvent deux factures du sanatorium privé de *Woods Estate* quelque part dans la campagne new-yorkaise. Elles concernent le séjour et les soins d'un patient du nom de Paulie Meldon. L'adresse exacte du lieu est naturellement présente sur les factures.

Rencontre avec Bugsy Wexler

Les trouvailles au bureau ou au domicile de Herb mettent en évidence la participation du gangster Bugsy Wexler. Que ce soit en raison de la lettre de menaces qui sous-entend une implication dans la disparition de Paul ou pour aider Herb dans ses difficultés, les investigateurs se jetteront en toute logique dans la gueule du loup.

Le quartier général
Entrepôt Artbilt, Seaside Drive
Le quartier général de Bugsy se trouve dans un entrepôt abandonné de l'Artbilt, dans un cul-de-sac perpendiculaire à l'East 12 th Street, Lower East Side. C'est une zone peu engageante. À l'entrée, deux gangsters assurent la surveillance, fusils de chasse à la main, et contrôlent les allées et venues. Tout visiteur est fouillé et les éventuelles armes confisquées avant de pouvoir rencontrer le « boss ».
Bugsy n'est pas ici et c'est son second « Stills » Weinbaum qui les accueille.
Les gangsters sont tous très nerveux ; la liquidation de Frankie Yale relayée par les médias a provoqué un choc chez ses anciens partenaires. En bref, Bugsy Wexler craint la visite de concurrents et de leurs Tommy-Guns.
Si les investigateurs sont accompagnés de Cecillia, leur visite ne pose pas de problème, en tout cas, ils ne sont pas en danger. Weinbaum connaît Cecillia et sa présence donne aux personnages un bonus de confiance. Weinbaum veut de plus faire bonne impression.
Si en revanche, ils viennent seuls, la situation est plus délicate. Si la libido de Weinbaum est émoustillée par une présence féminine (réussite ordinaire sous APP), il réagit assez amicalement, voire sort le grand jeu. Sinon, la situation ne se débloque que par un test de *Charme*. Si les tests sont ratés, les étoiles ne sont pas propices à l'un des personnages désigné au hasard. Ce sera lui qui plaît le moins à Weinbaum et il le fait battre par ses hommes (2D4 points de dégâts). Toute résistance sera étouffée à coup de fusils de chasse à canon scié.
Quel que soit l'accueil, Weinbaum ne livre qu'une information utile : ils doivent en discuter directement avec



Bugsy qui se trouve actuellement au **Blue Lagoon Bar**. Dès qu'il y aura fait ses affaires, il pense disparaître pendant un temps.
Si les personnages pensent à lui demander, ils obtiennent l'adresse du bar.
Remarque pour le Gardien **:** si la situation devenait incontrôlable, il est possible de faire entrer en jeu Bud, le conducteur de bus du **Chapitre I.** Il arrive à ce moment, reconnaît les personnages et vient à leur secours (ou les enfonce s'il a été mal traité à l'époque…).



Le Blue Lagoon Bar

Manhattan Avenue au coin de la 112 [th] *Street*

Dans l'arrière-salle d'un bar qui ne sert pas d'alcool, le gang Bellastrani gère un bar clandestin. Des musiciens (piano, saxophone, etc.) et des chanteurs assurent l'ambiance et une piste de danse bien remplie. L'atmosphère est assez pompeuse. La spécialité des lieux est le Blue Lagoon Cocktail, dont le secret de la recette est bien gardé.
Le gang Bellastrani travaille en étroite collaboration avec la famille Morello, première famille mafieuse de New York. À première vue, les deux familles ne participent pas à la Manhattan Beer War, mais les Bellastrani entretenant de nombreux bars à Harlem, ils pourraient bien entrer dans la danse si les choses se corsaient.
Pour l'instant, la ligne n'a pas encore été franchie, et c'est pourquoi « Vannie » **Higgins** a proposé cet endroit « neutre » pour un entretien de sondage avec **« Legs »** Diamond. Il a « Schultz le plouc » en horreur et envisage de s'arranger avec Diamond, actuellement sous les feux de la rampe. C'est pour cela que les représentants de ces deux parrains se rencontrent aujourd'hui. Bugsy Wexler est l'un d'entre eux, et pour ne pas attirer l'attention, il est accompagné de sa chère Debbie. Le représentant de Diamond n'est pas encore arrivé…
Lorsque les investigateurs entrent dans le bar, il n'est pas encore très fréquenté. Néanmoins, il est difficile de reconnaître Bugsy au premier coup d'œil. Ils peuvent avoir l'*Idée* de demander tout simplement au serveur.
Ce dernier fait un signe de tête en direction d'une niche dans laquelle discute joyeusement un couple, Bugsy et Debbie.
Bugsy n'est pas d'un abord facile et déteste être dérangé. Au début, il prend les investigateurs pour les envoyés de Higgins, mais constate rapidement son erreur.
L'histoire des investigateurs ne l'intéresse pas. Dans le meilleur des cas, ils l'ennuient, et dans le pire, il les considère comme une menace (en fonction de leur comportement). Au bout de deux ou trois phrases, il leur demande quelques instants pour conduire « la dame » vers une autre table, ce à quoi les personnages ne devraient pas voir d'inconvénients.
À ce moment, ils *entendent* quelque chose d'inhabituel se dérouler à l'entrée. Un bruit sourd étouffé, des pas rapides… Bugsy Wexler revient, pistolet à la main. Cependant, avant que la situation puisse dégénérer, un autre événement se produit.
La porte du bar s'ouvre avec fracas et deux hommes déboulent. L'un d'entre eux lance aussitôt un objet long avec une étincelle au bout et l'autre tire sur deux hommes installés dans la niche attenante à celle de Bugsy.
Les personnages qui n'ont rien *entendu* sont si surpris qu'ils ne peuvent rien faire lors du premier round. Les autres peuvent agir une fois que les attaquants, deux gangsters de Dutch Schultz, ont terminé leur action.
Pendant les rounds suivants, voici ce qui se passe, quelles que soient les actions des investigateurs :

- Les deux hommes dans la niche sont tués sur le coup.
- Bugsy Wexler ouvre le feu sur les attaquants et tue celui qui a tiré.
- L'autre attaquant dégaine à son tour et prend Bugsy pour cible, ainsi que les investigateurs qui se tiennent à côté de lui.
- La mèche du bâton de dynamite qui a atterri aux pieds de Debbie finit de se consumer. Les investigateurs peuvent tenter de se mettre à couvert (*Sauter*), de dégainer et de se défendre, et surtout d'éloigner le bâton de la zone en le lançant *(Lancer)* ou d'un *Coup de pied (Combat rapproché (corps à corps)) !*

Pendant les rounds suivants, la dynamite explose :

- Si les personnages ont ignoré la dynamite, Debbie est déchiquetée par l'explosion.
- Si le test de compétence échoue, Debbie est sauvée, mais 1D3 autres personnes sont touchées et perdent 4D10 (E) points de vie (ils en ont chacun 12).
- Si le test de compétence est réussi, l'explosion n'entraîne que des dégâts matériels.

Si le combat n'est pas terminé, le serveur met fin à tout cela avec un fusil à canon scié.
Lorsque la fumée de poudre se dissipe enfin, il est recommandé de ne pas s'attarder, car la police va certainement arriver d'une minute à l'autre.
La réaction de Bugsy Wexler dépend du comportement des investigateurs pendant l'attaque :

- S'ils se sont complètement tenus à l'écart, il leur marmonne simplement que Herb Whitefield a des dettes auprès de lui et qu'il a donc de graves problèmes. Il ne donne aucune autre information et un test de *Psychologie* permet de détecter que tout entêtement pourrait entraîner une réaction dangereuse.
- Si les investigateurs se sont défendus et ont ainsi aidé Bugsy, ils l'ont assez impressionné pour obtenir dans un instant de gratitude les informations manquantes qu'ils n'auraient jamais pu recueillir ailleurs : il explique en quelques mots la venue



Bugsy Wexler et Debbie, « juste une amie ».

de Herb, la demande de mise en scène de l'enlèvement de Paul et la manière dont il est passé chercher Paul pour l'emmener « quelque part ». Bugsy se souvient que pendant tout ce temps Paul n'était réceptif à rien.

- Si les investigateurs ont réussi à sauver Debbie, Bugsy raconte tout et propose même de tirer les vers du nez de Herb afin de savoir où il a emmené Paul. Ses hommes de main pourraient leur livrer l'information dès le lendemain.

Attaquants du Blue Lagoon Bar

35 ans

FOR	45
DEX	50
POU	45
CON	55
APP	45
ÉDU	45
TAI	70
INT	50

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat à distance (armes de poing) 75 % (37/15)
  Colt automatique .38 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Conduite 40 % (20/8)
Discrétion 35 % (17/7)

Langues
Anglais 45 % (22/9)

Herbert Whitefield bis ?
Si les investigateurs n'acceptent pas l'offre de Bugsy Wexler (le cas échéant), ils voudront fouiller l'appartement de Herbert, si cela n'a pas déjà été fait. Ils y trouveront les documents du sanatorium. S'ils veulent confronter Herb avec leurs découvertes, ils devront attendre 1D2 jours pour pouvoir lui parler à l'hôpital.

Le sanatorium Woods Estate

Dans une zone rurale de l'état de New York, le Dr Fabian Woods dirige ce sanatorium privé qui s'adress, en premier lieu, aux personnes riches et célèbres. Des mesures de sécurité sont prises sur l'ensemble du complexe et l'institution est réputée pour sa grande discrétion. Lors du choix du traitement, les souhaits des patients sont écoutés et les médecins de différentes écoles interviennent. Il est également possible d'y suivre une psychanalyse (si l'on est prêt à payer).

Caractéristiques du sanatorium *(règles optionnelles Dementophobia)* :
Taux de survie : 97 %
Taux de guérison : 48 %
Taux de sortie : 35 % (pas pour les patients « spéciaux »)

L'autre facette du sanatorium
Le sanatorium Woods Estate a cependant une autre facette : les patients sont acceptés sans poser de question, du moment que le sujet n'est pas violent et que les parents, conjoints ou autres mettent la main à la poche. Quelques personnes embarrassantes pour leur famille ou des filles non mariées qui auraient mal tourné et attendent un enfant sont des exemples typiques. L'administration de l'hôpital s'efforce de présenter les choses sous le bon angle avec des formules toutes faites telles que « Votre famille sait ce

Gardien typique de Woods Estate

35 ans

FOR	75
DEX	65
POU	55
CON	70
APP	45
ÉDU	50
TAI	65
INT	45

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  1D3+1D4 points de dégâts
  (corps à corps) 65 % (32/13)
  matraque 1D6+1D4 points

Compétences
Écouter 45 % (22/9)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Anglais 50 % (25/10)

Équipement
L'équipement de service comprend un sifflet en plus de la matraque.

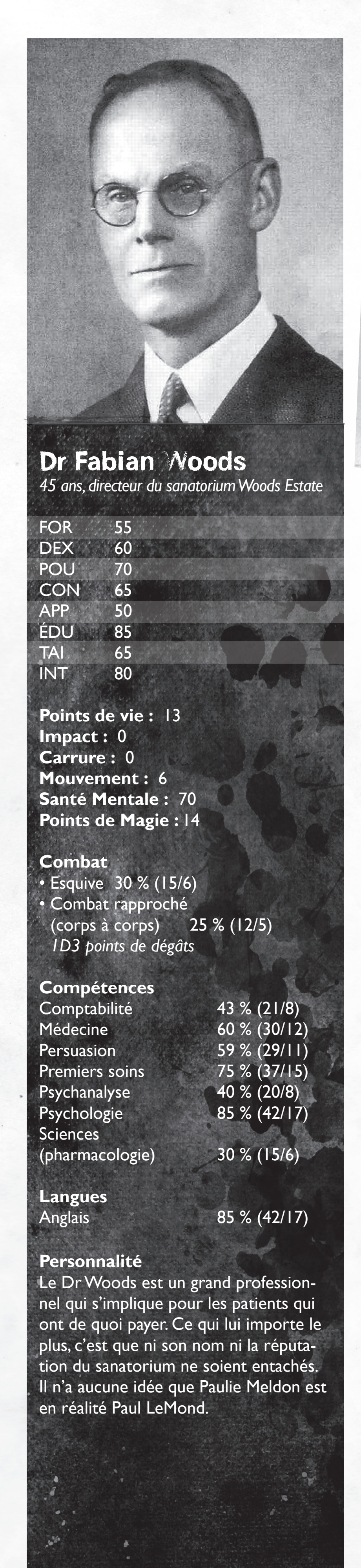
Chien de garde

FOR	55
DEX	65
POU	35
CON	60
APP	0
ÉDU	0
TAI	35
INT	25

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9

Combat
Attaque par round : 1
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché 40 % (20/8)
  Morsure 1D6 points de dégâts

Compétences
Écouter 75 % (37/15)
Sentir quelque chose d'intéressant 90 % (45/18)



Dr Fabian Woods

45 ans, directeur du sanatorium Woods Estate

FOR	55
DEX	60
POU	70
CON	65
APP	50
ÉDU	85
TAI	65
INT	80

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 14

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Comptabilité	43 % (21/8)
Médecine	60 % (30/12)
Persuasion	59 % (29/11)
Premiers soins	75 % (37/15)
Psychanalyse	40 % (20/8)
Psychologie	85 % (42/17)
Sciences (pharmacologie)	30 % (15/6)

Langues

Anglais	85 % (42/17)

Personnalité
Le Dr Woods est un grand professionnel qui s'implique pour les patients qui ont de quoi payer. Ce qui lui importe le plus, c'est que ni son nom ni la réputation du sanatorium ne soient entachés. Il n'a aucune idée que Paulie Meldon est en réalité Paul LeMond.



qui est bon pour vous, même si vous n'êtes pas en mesure de le voir actuellement ». Un « traitement » proprement dit de ces patients n'étant pas nécessaire, il s'agit surtout de leur proposer une chambre confortable, une nourriture de qualité sous l'œil attentif des gardes-malades dans un superbe cadre sécurisé. Il n'est pas rare qu'on administre aux patients du bromure de potassium ou autres tranquillisants. Paul se trouve parmi les patients.

Ce bâtiment en U, sur trois étages, est situé au milieu d'une zone verte. L'aile principale abrite l'administration, les bureaux des médecins, les salles de soins, un réfectoire et la cuisine. L'aile ouest est réservée aux femmes et l'aile est aux hommes. Au rez-de-chaussée des ailes des patients, on trouve des salles de séjour, des salles de bain, des lingeries et d'autres salles de soins. La chaufferie et autres locaux techniques sont à la cave.

Herb a fait entrer Paul sous le nom de *Paulie Meldon*. Sa chambre se trouve au dernier étage de l'aile est, et il est actuellement assommé par les tranquillisants. Le personnel ne sait pas qui il est en réalité et ne laisse pas les investigateurs lui rendre visite sans l'autorisation préalable du Dr Woods.

Mesures de sécurité

L'ensemble du complexe est entouré d'un grand mur d'enceinte avec des barbelés au sommet, censés empêcher les journalistes et autres curieux d'espionner les patients célèbres, mais aussi la fuite éventuelle de patients. Pour passer par-dessus le mur sans dommages (*Grimper*), il faudra de la *Chance* pour ne pas rester accroché dans les barbelés.

De plus, un gardien fait régulièrement sa ronde avec un chien (attributs en annexe). Même si les investigateurs se déguisent en garde-malade, ils ont 40 % de chance de se faire démasquer et d'être retenus ou qu'une alarme soit déclenchée.

Le portail de l'entrée est gardé par deux hommes qui mettent un point d'honneur à ne laisser entrer que ceux qui ont pris un rendez-vous. Si les investigateurs n'ont ni rendez-vous, ni une explication valable pour *persuader* les gardes, ils seront refoulés. Toute personne qui ne fait pas partie du personnel ou qui ne rend pas régulièrement visite à un patient est conduite directement au gardien du bâtiment principal. Un personnage disposant d'un *Crédit* suffisant ou d'un métier adéquat pourra obtenir un rendez-vous avec le Dr Woods.

Si les investigateurs arrivent à prouver au Dr Woods qu'ils ont le droit de rendre visite à « Paulie Meldon » en lui montrant une lettre de Herbert Whitefield ou en le *persuadant*, ils pourront entrer dans sa chambre. Il est également possible d'obtenir l'autorisation en lui faisant clairement comprendre qu'un refus est contraire à la loi grâce à un test de *Droit*.

Paul LeMond

Lorsque les investigateurs s'approchent de la chambre de Paul, ils sont observés par son voisin qui disparaît ensuite derrière sa porte. Ce « patient » s'est fait interner de son propre chef pour disparaître du paysage. Il s'agit de « Two-Knife » Altieri, le tueur de Frankie Yale, sur la liste des cibles d'Al Capone. Il est très prudent et tend l'oreille dès qu'il se passe quelque chose à côté de sa chambre.

Les personnages trouvent un Paul paisible, étendu dans son lit, sous l'effet des tranquillisants. Ses attributs sont les mêmes que dans le **chapitre I**, hormis sa SAN, tombée à 46 en raison de ses cauchemars.

Il n'est pas seul ; Clarence Rodgers et Edith Bryant ont réussi à se déguiser et à s'introduire dans le sanatorium. Edith est en train d'appliquer sur Paul la machine à effacer et il lui faut encore deux rounds pour que toutes les aiguilles soient en place sur sa tête. Si elle n'est pas arrêtée, elle effacera l'esprit de Paul. Dès que l'appareil est bien positionné, Paul perd 5 INT par round jusqu'à zéro, quasi une mort cérébrale. Les tranquillisants l'empêchent de faire quoi que ce soit et le simple fait de tourner la tête pour empêcher Edith de lui planter les aiguilles est un véritable combat (24 % de chance de réussir).

Si l'appareil est activé, l'un des investigateurs aura peut-être *l'Idée* de le briser pour l'arrêter, même sans connaître son fonctionnement. Un test de *Médecine* permet ensuite de retirer les aiguilles sans le blesser.

La confrontation avec Clarence Rodgers et Edith Bryant peut prendre deux tournures, l'explication ou le combat.

Le Gardien doit tenir compte à ce moment que Paul est primordial pour la campagne. Paul doit être en mesure de poursuivre normalement. Sinon, c'est l'un des personnages qui devra, contre son gré, prendre cette mission en charge (ce qui pourrait, cela dit, apporter un peu de piment au scénario).

La solution diplomatique

La première phrase qui pourrait être lancée serait : « Arrêtez, vous commettez une grave erreur ! »

Grâce à un test de *Persuasion*, ils peuvent amener Edith Bryant à interrompre temporairement son activité. Pour sauver Paul, il faudrait prouver à Edith qu'il avait déjà des visions avant sa première crise. La preuve se trouve dans son journal intime, que les investigateurs ont, espérons-le, conservé.

Si cette intervention entraîne un moment d'incertitude de la part de Clarence et d'Edith, il est possible de s'arranger pour leur apporter la preuve le plus rapidement possible, à un moment qui convient aux agents de la Grande Race.

Cela désamorce complètement la menace. Clarence et Edith quittent alors New York et ne réapparaissent plus dans la suite de la campagne.

La solution violente

S'ils en arrivent aux mains, Clarence tente de protéger l'envoyée de la Grande Race pendant qu'elle termine le processus d'effacement.

Si sa vie est en danger, Clarence se met tout de même en sécurité. S'il survit, il peut toujours faire des apparitions à la guise du Gardien dans la suite de la campagne.

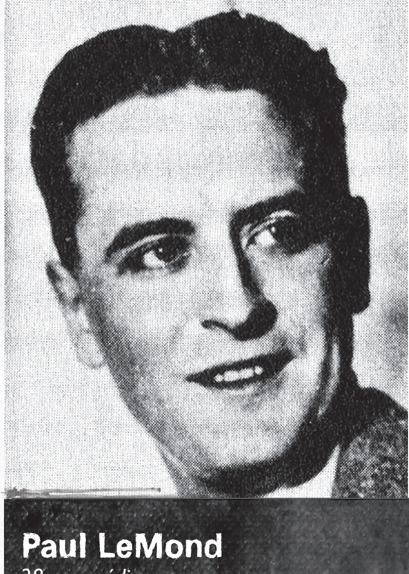
Si le membre de la Grande Race dans le corps d'Edith est réellement en danger, il tente également de s'enfuir. Si la fuite est impossible, il effectue un transfert de conscience et la vraie Edith Bryant retrouve son corps. Son expérience l'a fait totalement sombrer dans la folie, elle ne se souvient de rien et répète inlassablement « Les monstres... les monstres.... LES MONSTRES ! »

Si le combat tourne en défaveur des investigateurs, le Gardien peut faire intervenir « Two-Knife » Altieri qui entre en trombes dans la pièce, deux couteaux en mains. Ce retournement inattendu peut remettre les personnages en selle.

Cette variante ne prouve pas à la Grande Race que Paul n'est *pas* une menace ; elle tentera donc par la suite d'exécuter cette mission jusqu'au bout !

Fin

Si le conflit a été réglé d'une manière ou d'une autre avec Clarence et Edith, Paul peut montrer par certains signes qu'il a reconnu les investigateurs et qu'il se réjouit de les voir. Il lui faut



Paul LeMond

28 ans, médium

FOR	40
DEX	60
POU	85
CON	40
APP	70
ÉDU	50
TAI	45
INT	75

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 46
Points de Magie : 17

Combat

• Esquive	30 % (15/6)
• Combat rapproché (corps à corps) *1D3 points de dégâts*	25 % (12/5)

Compétences

Arts et métiers (beaux-arts)	22 % (11/4)
Mythe de Cthulhu	6 % (3/1)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	25 % (12/5)

Langues

Anglais	50 % (25/10)

Sortilèges

Invocation d'esprits

La machine à effacer

Cet appareil est une sorte d'effaceur pour l'esprit humain. Il est capable d'effacer les expériences et les souvenirs d'un humain, et même une partie de sa raison, au point de le transformer en légume. Cependant, il peut également être utilisé avec une grande précision. Il sert aux membres de la Grande Race, afin de déclencher une amnésie sur la durée du séjour.

Il s'agit d'un boîtier en cuivre plat et rectangulaire (FOR 125), dont la surface est ornée de petites cavités. Sur un côté, cinq petits flexibles métalliques courbés saillent, avec à leur extrémité une aiguille de deux bons centimètres de long. L'utilisateur de l'appareil doit d'abord planter ces aiguilles dans la tête de sa victime, ce qui requiert cinq rounds au total. Dès que l'appareil est en marche, la victime est complètement paralysée jusqu'au retrait des aiguilles, à chaque round pendant lequel elle rate son test extrême sous POU. Tant que l'appareil est branché, il efface l'esprit de la victime (soit 5 INT par round, soit des périodes de souvenirs d'un an au total). Les souvenirs sont transférés au boîtier, ce qui permet à l'utilisateur d'en prendre connaissance. Celui qui maîtrise bien son fonctionnement peut également inverser le processus. La personne qui subit l'action de la machine à effacer doit faire un test de *Santé mentale* (1/1D8) et les témoins du procédé perdent 0/1D3 points de SAN.

Celui qui souhaite l'utiliser sans connaissance préalable de la technologie, peut avoir l'*Idée* qu'il risque tout au plus quelques dégâts supplémentaires, ce qui est le cas : 1D3 points de vie et 5 INT en cas de manipulation incorrecte des sondes.

quelques minutes avant de pouvoir expliquer ce qui s'est passé, lentement et avec des difficultés d'élocution. Il a été bien traité et les tranquillisants ont réduit l'intensité de ses cauchemars. Ce séjour lui a donné l'occasion de réfléchir. Il sent que ses rêves concernent quelque chose de très important, mais il ne sait pas quoi. Il souhaite quitter le sanatorium et les investigateurs peuvent servir d'intermédiaire entre Paul, Herb et Irène pour régler la situation du mieux possible.

Le Dr Woods se sent très concerné par le fait que Clarence et Edith aient si facilement passé la sécurité. Si les investigateurs insistent, ils peuvent obtenir une sortie anticipée de Paul ou un traitement de faveur pour le reste de son séjour. Woods Estate est une clinique de renom et si les médecins disposaient de plus amples informations concernant son état, ils pourraient mettre en place un traitement adapté. Ils sont également en contact avec de nombreux experts dans différents domaines, dont des psychologues qui s'intéressent tout particulièrement aux rêves. Ils pourraient même transmettre le protocole aux investigateurs si Paul le souhaite.

Irène LeMond serait ravie de s'occuper de Paul chez elle et fait appel aux meilleurs psychologues qu'elle peut engager pour accélérer la guérison de son fils. Elle est très reconnaissante de l'aide apportée par les investigateurs qui obtiennent la récompense promise de 2000 $.

Pour avoir empêché les agents de la Grande Race de Yith de tuer Paul ou d'effacer son esprit, les investigateurs gagnent 1D4 points de SAN.

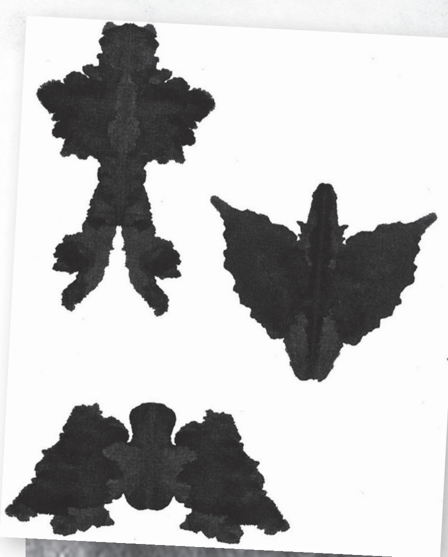
Perspectives

Mme LeMond acquiert dans les semaines qui suivent un enregistreur pour les rêves de Paul. Elle est prête à mettre les enregistrements à la disposition des investigateurs, surtout si elle sait que certains personnages souffrent des mêmes cauchemars.

Ces enregistrements donneront des indices importants au cours de la campagne. Certains d'entre eux pourront éventuellement servir d'introduction à certains chapitres.

Dans les mois suivants (jusqu'au début du **chapitre V**), les rêves de Paul ne sont que des séquences assez folles dont il ne ressort rien, mis à part « une bête qui entraînera la fin du monde ».

Le test favori du Dr Woods



À la fin du chapitre IV…

Paul LeMond devrait non seulement avoir survécu, mais également avoir échappé à l'influence des Yithiens. Dans le cas contraire, le Gardien doit transférer à certains personnages les visions de Paul qui servent de déclencheur pour les chapitres suivants. Les investigateurs partageaient de toute façon ses visions. Pour la suite, au grand désarroi des joueurs, ces visions ne seront plus limitées aux personnages du **chapitre I**. Le **chapitre X révélera la raison de ces visions.**

La participation, ou non, de Cecillia dans la suite de la campagne est à la discrétion du Gardien. On part du principe qu'elle ne fait plus partie de la vie de Paul, mais il est possible de l'inclure en s'appuyant sur ses problèmes relationnels.



Gare centrale, ce n'est pas un adieu !



Willie « Two-Knife » Altieri

37 ans, gangster en cavale

FOR	70
DEX	65
POU	55
CON	70
APP	50
ÉDU	60
TAI	70
INT	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 48
Points de Magie : 11

Combat

- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 89 % (44/17)
  Couteau 1D4+2+1D4 (E) points de dégâts

Compétences

Conduite 40 % (20/8)
Discrétion 35 % (17/7)

Langues

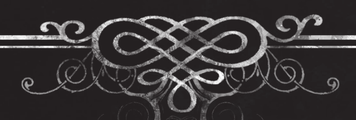
Anglais 60 % (30/12)

chapitre V

London calling



Où les investigateurs risquent de se souvenir longtemps du 5 novembre…



Investigation	5/5
Action	3/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	6-8h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs des trois premiers chapitres
Époque	Du 26 oct. au 5 nov. 1928

Chronologie

London calling place les investigateurs en plein cœur des préparatifs du Jour de la Bête, à savoir pendant un test grandeur nature de ce qui se passera à l'échelle planétaire. Ce scénario doit faire appel à un ou plusieurs personnages présents dans *Souffrez Petits Enfants* et *Le rêveur*. Au moins un des investigateurs présents dans *Le Rêveur* ne doit pas être utilisé dans ce scénario.

Implication des investigateurs

L'un des investigateurs reçoit un colis d'Irène LeMond contenant la retranscription d'un rêve fait par son fils. Il lui appartiendra de contacter tout ou partie des investigateurs avec qui il est en contact afin d'obtenir de l'aide.

En quelques mots

Une vision de Paul LeMond mène les investigateurs à Londres, où la maison d'un député a été détruite par une violente explosion. Les premiers éléments d'enquête indiquent que le feu a été causé par de multiples engins incendiaires, mais également que le député a été « poursuivi par le feu » jusque dans la rue. Pendant leur enquête, les investigateurs sont les témoins de l'attaque de la maison d'un deuxième député, assaut conjointement réalisé par un groupe d'anarchistes et un vampire de feu. L'un des anarchistes, capturé, leur révèle l'identité du chef de leur groupuscule. Cela leur permet de comprendre que les chefs des deux groupes terroristes ayant attaqué les maisons des députés sont une seule et même personne. À partir de là, il faudra agir vite, car tout ceci n'est que la répétition d'un attentat de plus grande ampleur qui menace de faire exploser le ministère de la Défense. Les investigateurs réussiront-ils à agir suffisamment vite pour éviter que Londres ne sombre dans le chaos ?

Enjeux et récompenses

- **Déjouer l'attentat du 5 novembre.** Bien que la réussite de l'attentat n'ait aucune conséquence sur la conspiration du Jour de la Bête, plusieurs centaines de vies humaines sont menacées.
- **Découvrir les dispositifs de contrôle mental.** Même si les investigateurs n'ont encore aucun moyen de faire le lien avec la Confrérie de la Bête, ils vont pouvoir prendre connaissance de l'existence d'une telle technologie.
- **Obtenir une lettre écrite par le baron Hauptmann.** Il ne s'agit ici que d'un indice mineur que les investigateurs ne pourront pas décrypter, mais qui prendra toute son importance mis en relation avec ceux trouvés dans le **chapitre VII**.

Ambiance

Ce scénario s'ancre dans une ambiance paranoïaque et conspirationniste, avec en toile de fond un propos politique sur les armes. Le gardien pourra trouver une bonne inspiration dans la bande dessinée *V pour Vendetta* (Alan Moore, 1982). S'agissant des attaques des groupuscules, les films *Backdraft* (Ron Howard, 1991) et *Blown Away* (Stephen Hopkins, 1994) donnent une excellente vision de la manière dont fonctionne un incendie ou de ce que peut être l'incroyable force d'une explosion.

À l'affiche

Dr Lewis

Cet homme-serpent doit notamment tester l'efficacité des dispositifs de contrôle des esprits qui serviront à générer le désordre civil et le chaos le Jour de la Bête.

Les Fils de la Terreur

Les investigateurs vont pouvoir pour la première fois croiser des Fils de la Terreur, infiltrés dans deux groupes radicaux manipulés pour masquer la véritable cible de l'attaque finale.

Robert Carrington

Cet industriel, que les investigateurs ont aidé au cours du **chapitre I**, se trouve à Londres en même temps que les investigateurs. Outre une éventuelle aide logistique, il sert surtout à introduire Nadim el Nassif.

Nadim el Nassif

Il est indispensable que les investigateurs fassent la connaissance et commencent à apprécier ce sympathique marchand d'art. Il sera en effet la raison pour laquelle ils seront mêlés au **chapitre VI**.

Dans le monde entier, des groupuscules terroristes ont été infiltrés par des membres de la Confrérie de la Bête. Ils ne se révéleront que lors du Jour de la Bête, mais dès à présent, ils intriguent et mettent en place les prémices d'un jeu terrifiant.



Situation de départ du chapitre V

Au moins l'un des personnages prenant part à l'aventure doit avoir participé au sauvetage de Paul LeMond dans le **chapitre IV**. Irène LeMond doit le connaître pour lui envoyer l'enregistrement déclencheur.
Cet investigateur, ou un autre, doit déjà connaître Robert Carrington, rencontré dans le **chapitre I**, afin que ce dernier ait une raison de le contacter et de rester en contact avec lui à Londres (préparation pour le **chapitre VI**).

Certaines connaissances en langues, en particulier de l'arabe, seraient utiles pour passer sans accroc à l'aventure suivante, même si elles ne sont pas très importantes pour ce chapitre.

Les événements de ce chapitre
Une vision de Paul LeMond mène les investigateurs et Robert Carrington à Londres où un homme politique est décédé dans des circonstances mystérieuses. Deux autres hommes politiques pourraient être en danger. Les investigateurs seront confrontés pendant leurs enquêtes à deux groupes extrémistes opposés (liés aux Fils de la Terreur). Un homme serpent qui se présente comme médecin en a pris la tête de manière assez peu conventionnelle et les manipule. Les personnages devront empêcher une attaque à la bombe et neutraliser l'homme serpent.

Les personnes importantes de ce chapitre

Robert Carrington
L'entrepreneur soucieux demande aux investigateurs de l'accompagner à Londres

Nadim el Nassif
Le marchand d'art est mentionné dès maintenant, mais sa tragédie se déroulera dans le **chapitre VI**

Mickey Mahoney
Le journaliste peut informer les investigateurs

Reginald Dawes
Le député de la Chambre basse britannique est en danger de mort

Mrs. Helen Dawes
La femme du député peut vouloir se venger de son veuvage

Mary
La domestique des Dawes peut se charger des commissions des investigateurs

Arthur Branstone
Le député de la Chambre basse britannique semble également en danger, mais devient la marionnette du « Dr Lewis »

Kevin Smith
L'ancien chef des Fils de la Terreur de Tooting peut fournir des informations concernant le fonctionnement interne du groupuscule

Matthew Tyler
Le chef actuel des Fils de la Terreur de Tooting prévoit une attaque de grande ampleur

Oliver Tant
Le chef des chemises brunes semble protéger le député Branstone

« Dr Christopher Lewis » / « Lilian Troy »
Le scientifique du peuple serpent se présente sous deux formes pour effectuer un test du Jour de la Bête à Londres avec les Fils de la Terreur

Histoire

Une grande partie du plan de la Confrérie de la Bête consiste à causer le plus grand chaos possible partout dans le monde quand le Jour de la Bête arrivera. À cette fin, la Confrérie tente de prendre en secret le contrôle de divers groupes anarchistes indépendants, appelés collectivement les Fils de la Terreur.
En Grande-Bretagne, l'agent responsable de la Confrérie qui orchestre le plan des Fils de la Terreur est un scientifique et homme serpent, vivant principalement sous l'apparence du **Dr Christopher Lewis**.
Le terrain de prédilection du docteur Lewis est l'eugénisme, ce qui a amené Hauptmann à le côtoyer. Ce dernier s'intéressait aux nouvelles méthodes de recherche des descendants de lignées égyptiennes. Bien que Hauptmann sache que le docteur Lewis a son propre programme, il ne va pas à l'encontre de celui de la Confrérie et ils ont pu collaborer. Il y a quelques années, Hauptmann a contacté le docteur Lewis et lui a demandé de mettre en place le plan des Fils de la Terreur en Grande-Bretagne. En retour, la Confrérie devrait fournir à Lewis une aide financière, de l'équipement scientifique et des connaissances magiques.
Ce scénario est censé se dérouler entre fin octobre et début novembre 1928, de préférence aux alentours du 5 novembre, date à laquelle un certain Guy Fawkes tenta de faire exploser le parlement britannique avec d'autres conspirateurs plus de trois cents ans auparavant. Son objectif était de frapper lors de l'inauguration du parlement pendant laquelle le roi James Ier, sa famille, les membres du Parlement, les évêques et une grande partie de la noblesse seraient rassemblés. Il déposa 36 bidons de poudre dans le bâtiment, mais l'attentat fut déjoué à la dernière minute et les coupables furent exécutés par pendaison, éventration et écartèlement.
Tous les ans, un défilé aux lanternes et un feu d'artifice sont organisés en mémoire de ce 5 novembre. Guy Fawkes devrait être la personne la plus haïe en Angleterre ; cependant, certains disent qu'il est le seul à être entré dans le Parlement avec des intentions honorables…



Frères de sang

Le docteur Lewis est une exception parmi les hommes serpents. Il est de sang pur, seul de sa couvée à avoir éclos sans mutations dégénératives. Les autres étaient horriblement déformés et la majorité ne survécut pas à son éclosion ou mourut peu après. Seul un de ses frères y parvint. Celui-ci, vraiment dégénéré, est terriblement défiguré, infirme et retardé. La seule raison de sa survie provient des soins prodigués par son frère. Le docteur Lewis ferait n'importe quoi pour sauver son jumeau de couvée. Il a passé les 25 dernières années à devenir un expert en eugénisme dans l'espoir de trouver un remède à la condition de son frère, quelque chose qui pourrait purifier les gènes pour les amener à devenir des cellules d'homme serpent pures.

Sa méthode combine le savoir scientifique et les connaissances du Mythe, et les résultats ont été prometteurs. Le docteur Lewis a fait des expériences sur des lézards et plus récemment sur les humains. Il a développé un sérum génétique basé sur son propre sang, qui stimule les cellules en les faisant muter vers des caractéristiques plus reptiliennes. Pour le moment le sérum augmente la TAI et la FOR de 3D10, mais cause une violente fièvre durant 1D6 jours. Outre les pertes d'INT et de POU causées par le délire, le sujet doit faire un test de SAN chaque jour (1/1D4). La personne prend une apparence plus reptilienne, avec une perte de 3D10 points d'APP. Lewis est très satisfait de ses progrès, mais travaille sur une version améliorée pour l'état critique de son frère. Le sérum a été utilisé sur bon nombre d'extrémistes à Londres.

Des voix dans la tête

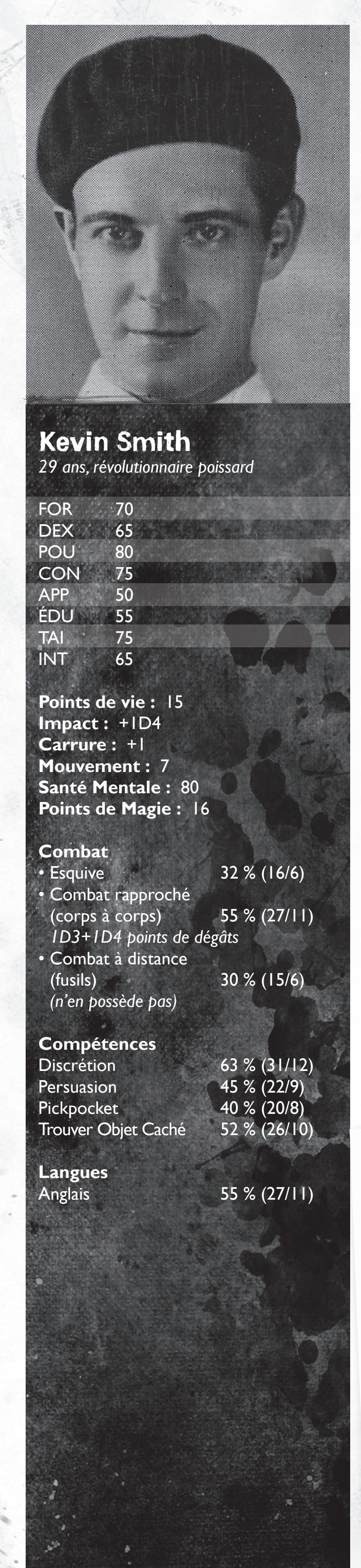
Avant le Jour de la Bête, la Confrérie souhaite faire un test avec les Fils de la Terreur. La Grande-Bretagne semble idéale, car la grève générale de 1926 a mis le pays au bord de la révolution. Le Dr Lewis a infiltré deux groupes extrémistes opposés pour exécuter les plans de la Confrérie, les Fils de la Terreur et l'Union des fascistes de l'est de Londres. Le Dr Dieter de la NWI a développé des implants électroniques qui contrôlent le comportement d'un sujet (voir les informations concernant le Dr Dieter au **chapitre XIV**). Hauptmann a expédié trois de ces dispositifs afin d'implanter dans le cerveau d'infiltrés occupant des postes clés. Ces trois systèmes ont été programmés de sorte que le sujet obéisse à tous les ordres d'une personne qui utiliserait le code *belua* (latin de *bête* ou *monstre*). L'origine de ces dispositifs est indécelable, et il est impossible de remonter à la NWI.

Les implants ont donné au Dr Lewis l'idée de construire de petites bombes pouvant être introduites dans la tête de ses terroristes. Les bombes n'affectent pas le comportement, mais Lewis peut les faire exploser grâce à une télécommande si nécessaire. Aucune victime n'est au courant, car le Dr Lewis les *hypnotise* toujours avant de leur implanter les bombes et les convainc qu'ils souffrent d'une infection de l'apophyse mastoïde, ou d'une pathologie similaire, et qu'ils auraient besoin d'une intervention chirurgicale mineure.

Le*s* Fils de la Terreur de Tooting

Ce groupe relativement inoffensif d'une demi-douzaine de contestataires politiques s'était donné le nom de *Tooting Revolutionary Party* (parti révolutionnaire de Tooting). Menés par un certain **Kevin Smith**, ils limitaient leurs activités à la distribution de tracts, aux manifestations, à l'installation de piquets de grève, et aux réunions sans fin.

Grâce au sort *Ressemblance dévorante*, le Dr Lewis a pu infiltrer le groupe sous l'apparence de **Lilian Troy**, une belle blonde. Sous cette forme, il *hypnotisa* le second du groupe, **Matthew Tyler,** et lui implanta un dispositif de contrôle électronique. Une fois Matthew Tyler sous contrôle, Lilian Troy lui fit doucement diriger le groupe vers une action



Kevin Smith

29 ans, révolutionnaire poissard

FOR	70
DEX	65
POU	80
CON	75
APP	50
ÉDU	55
TAI	75
INT	65

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 80
Points de Magie : 16

Combat
- Esquive 32 % (16/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (fusils) 30 % (15/6)
  (n'en possède pas)

Compétences
Discrétion 63 % (31/12)
Persuasion 45 % (22/9)
Pickpocket 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 52 % (26/10)

Langues
Anglais 55 % (27/11)

anarchiste très violente et recruta de nouveaux membres radicaux.

Le seul que Tyler ne réussit pas à convaincre fut Kevin Smith, l'ancien leader, qui, scandalisé, quitta le groupe après une dispute passionnée. Le TRP changea de nom pour devenir les Fils de la Terreur de Tooting et se lança dans le plan de Lewis consistant à attaquer les ministres du gouvernement impliqués dans la campagne *Weapons to End War (*des armes pour arrêter la guerre). Lewis a lancé un sortilège pour *Invoquer/contrôler un vampire de feu* et s'assurer de la réussite des incendies, masquant l'attaque du vampire de feu avec les cocktails Molotov des anarchistes. Au début de l'aventure, ils ont tué Terrence Datler, député de la Chambre basse, à son domicile.

Lewis a récemment commencé à administrer sa drogue de mutations génétiques à quelques révolutionnaires, prétendant que c'était un « fortifiant ». Il constate qu'elle augmente leur efficacité tout en réduisant le nombre de questions inutiles.

Le manifeste des Fils de la Terreur *est le suivant : « Libérez les prisonniers ! Libérez les opprimés ! Libérons-nous de la Tyrannie ! Liberté pour tous ! »*

L'Union des fascistes de l'est de Londres

L'Union des fascistes de l'est de Londres est menée par **Oliver Tant**, lui aussi équipé d'un implant électronique de contrôle. Le Dr Lewis s'est engagé dans ce groupe il y a un moment et a utilisé les fascistes les plus indisciplinés pour expérimenter son sérum de mutations génétiques. Il a récemment placé des bombes dans la tête de quelques fascistes parmi les plus robustes pour se débarrasser d'eux si nécessaire. Les fascistes pensent que le docteur Lewis est de leur côté, un eugéniste qui comprend vraiment les idées de la supériorité raciale. Ils ne savent rien de sa véritable identité ni de ses aspirations réelles.

L'Union des fascistes de l'est de Londres est basée à Stepney et y compte beaucoup de partisans. Il est assez commun de voir des jeunes gens à Stepney et dans les environs, qui portent des chemises brunes, uniforme du groupe fasciste. Ils sont populaires auprès des locaux, car ils ont aidé à réduire le taux de criminalité et ont construit un service de santé gratuit, géré par le docteur Lewis. Ils veulent suivre l'exemple de l'Italie de Mussolini.

Récemment, les fascistes de Stepney ont pris contact avec **Arthur Branstone,** député d'extrême droite du parti conservateur de la Chambre basse, l'un des trois dirigeants potentiels du projet *Weapons to End War*. Arthur Branstone et les fascistes réalisent qu'ils peuvent s'entraider et Lewis fait tout ce qu'il peut pour les y encourager.

Si les Fils de la Terreur de Tooting peuvent créer suffisamment de chaos et de violence, Arthur Branstone pourrait exploiter le tollé public contre les attaques des terroristes de gauche pour gagner en influence et en pouvoir politique. Le Dr Lewis a besoin d'amener Arthur Branstone à subir une opération chirurgicale pour lui placer un implant dans le cerveau. Ainsi, lors du Jour de la Bête, Arthur Branstone pourra utiliser les armes contre Londres et non pour sa défense ! De plus, le projet pourrait rapidement l'amener à occuper un poste au secrétariat à la défense. Avec Branstone comme ministre de la Défense, ou même Premier ministre, Lewis pourrait mettre l'Angleterre à genoux.



BLACKSHIRT

No. 1. February, 1933. "BRITAIN FIRST" One Penny.

ON TO FASCIST REVOLUTION!

DRASTIC ACTION OR DISASTER

Parliament Blethers While Industry Dies

BY SIR OSWALD MOSLEY

THIS paper will work for the Fascist revolution. Nothing less than a revolution in the system of Government will do to-day.

Let our position be quite clear. We seek our ends by legal and constitutional means. We hope that the British people will take action in time. We desire to avert the collapse which has led to bloodshed and violence on the Continent. We believe that it is possible to

But all this is only a beginning. As the situation gets worse, the anti-British forces will get stronger and more vigorous. If no Fascist movement existed in this country, Britain might well succumb to such forces. Only ten years ago, Italy was saved by Fascism from such a situation. Every appeal to take action in time had been rejected; the country had drifted to collapse and chaos. From that position, Italy was rescued by a Fascist revolution. The situation had gone so far that vio-

TECHNOCRACY SEEN BY FASCISM

AMERICAN SUPPORT FOR MOSLEY ARGUMENTS

CRACKED CYLINDERS

"Future organisation is a matter for technicians, with the ring kept free for the operation of science and organisation by the universal authority of an organised and disciplined movement. . . . Thus can be achieved the great necessity of steadily and systematically increasing the power to consume as science and rationalisation increase the power to produce."—("*The Greater Britain*," p. 100.)

Powerful confirmation of the economic case advanced in *The Greater Britain* has recently been published in America. A group of well-known engineers and technicians, which includes physicists, biochemists and scientists, has carried out an exhaustive survey of American industry. No fewer than 3,000 representative products have been selected for examination. This survey has



Matthew Tyler

27 ans, chef des Fils de la Terreur de Tooting

FOR	75
DEX	75
POU	65
CON	75
APP	65
ÉDU	55
TAI	60
INT	60

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 13

Combat

- Esquive 38 % (19/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
  Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts

Compétences

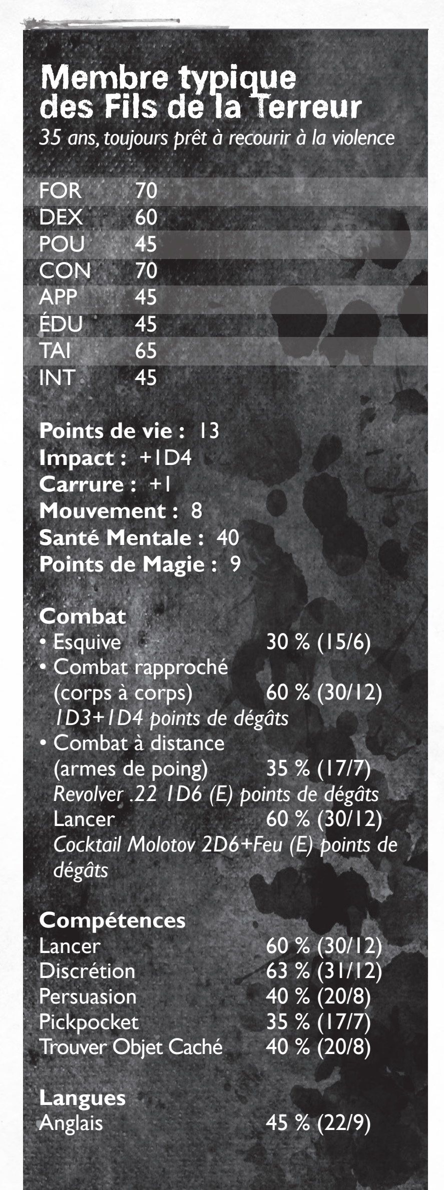
Lancer	60 % (30/12)
Discrétion	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	5 % (2/1)
Persuasion	45 % (22/9)
Pickpocket	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	52 % (26/10)

Langues

Anglais 55 % (27/11)

Personnalité

Il ne reste presque rien de la Personnalité de Tyler depuis qu'il a subi l'implantation d'un dispositif de contrôle mental. Il manque d'initiative et attend les instructions de Lilian Troy en cas de doute.



Membre typique des Fils de la Terreur

35 ans, toujours prêt à recourir à la violence

FOR	70
DEX	60
POU	45
CON	70
APP	45
ÉDU	45
TAI	65
INT	45

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 40
Points de Magie : 9

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 35 % (17/7)
  Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts
  Lancer 60 % (30/12)
  Cocktail Molotov 2D6+Feu (E) points de dégâts

Compétences

Lancer	60 % (30/12)
Discrétion	63 % (31/12)
Persuasion	40 % (20/8)
Pickpocket	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais 45 % (22/9)

Membre des Fils de la Terreur de Tooting

35 ans, après inoculation du sérum du Dr Lewis

FOR	95
DEX	60
POU	25
CON	70
APP	25
ÉDU	45
TAI	85
INT	25

Points de vie : 15
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé Mentale : 20
Points de Magie : 5

Combat

- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 + 1D6 points de dégâts
- Combat à distance (armes de poing) 35 % (17/7)
  Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts
  Lancer 60 % (30/12)
  Cocktail Molotov 2D6+Feu (E) points de dégâts

Compétences

Lancer	60 % (30/12)
Discrétion	63 % (31/12)
Persuasion	40 % (20/8)
Pickpocket	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais 45 % (22/9)

Anarchie au Royaume uni

Outre les tests conduits par les Fils de la Terreur, NWI est intéressé par la campagne *Weapons to End War*, soutenue par des membres importants du Parlement britannique, et qui pourrait entrer en concurrence avec ses plans ultérieurs. Le baron Hauptmann a ainsi envoyé à Lewis deux instructions séparées assez contradictoires :

- Tester l'efficacité des dispositifs de contrôle des esprits pour diriger de plus grands groupes autonomes capables de générer le désordre civil et le chaos.
- S'assurer que la campagne *Weapons to End War* soit un échec ou, a minima, passe sous l'égide de quelqu'un contrôlé par la Confrérie.

Le plan de Lewis est d'utiliser un groupe anarchiste méconnu pour s'assurer qu'un individu de son choix prenne les commandes de la campagne.

Déroulement des événements

13 octobre : Le membre du Parlement Terrence Datler est tué.
26 octobre : Les investigateurs partent pour Southampton.
31 octobre : Les investigateurs arrivent à Londres.
2 novembre : Attentat des anarchistes sur Reginald Dawes.
3 novembre : Meeting des fascistes à Stepney.
5 novembre : Attaque du Parlement (anniversaire de la *Conspiration des poudres* de Guy Fawkes).

Aide de jeu n°12 (Article du New York Times du 14 octobre 1928)

The New York Times

NEW YORK, JEUDI, 14 OCTOBRE, 1928

UN MEMBRE DU PARLEMENT BRITANNIQUE MEURT DANS UN INCENDIE CRIMINEL !

Londres - Terrence Datler, un membre du Parlement britannique, a été tué la nuit dernière dans un incendie criminel à son domicile de Chelsea, Londres. Un groupe anarchiste jusqu'ici inconnu, du nom de Tooting Sons of Terror s'est déclaré responsable de l'incendie, déclarant que c'était « une attaque pour faire avancer la liberté ». Un témoin a rapporté que le feu est parti simultanément de plusieurs pièces de la résidence privée de M. Datler. Bien qu'il ait réussi à sortir de son domicile, il est décédé des suites de ses blessures. Les experts cherchent à déterminer les causes de ce tragique événement.

Terrence Datler, député conservateur, est un partisan du projet Weapons to End War. Ce programme, mené par le gouvernement britannique, cherche à étudier de nouvelles armes qui pourraient mettre fin à la guerre, pour que jamais les atrocités de la Grande Guerre ne puissent se répéter. Terrence Datler devait prononcer un discours à l'ouverture imminente de la conférence du projet en novembre. Reginald Dawes et Arthur Branstone, également impliqués dans le programme, n'ont aucune intention de modifier les plans.

Branstone a répondu lors d'une allocution : « Nous ne nous laisserons pas intimider par ces voyous révolutionnaires. »

Au feu !... sortir de cette maison... Il est envoyé par le serpent !... dois courir !... Non !... La Bête !... Elle arrive ! Elle est dans les arbres !... Aaaaaarghhhhh !

Londres brûle ! Londres brûle !
Allez chercher les lances, allez chercher les lances !
Au feu ! Au feu !... Au feu ! Au feu !
Apportez de l'eau, apportez de l'eau

Aide de jeu n°11 (Feuille dactylographiée)

Le commencement

Le **20 octobre,** soit quelques semaines après avoir résolu l'affaire de la disparition de Paul, les investigateurs reçoivent un colis d'Irène LeMond. Celui-ci contient une boîte de gâteaux secs faits maison, une cassette audio et une lettre. Dans sa lettre, elle remercie les investigateurs pour leur aide et indique que Paul a eu un autre rêve étrange. Il a insisté pour qu'un enregistrement soit fait pour qu'il leur soit envoyé (voir *aide de jeu n°11*).

Tout investigateur ayant participé au **chapitre I** se souviendra sur un test majeur de POU avoir fait un cauchemar il y a quelques jours et qui concernait un bâtiment en feu.

Informations préalables

Avant de prendre la décision d'aller ou non à Londres, les investigateurs vont sans doute effectuer des recherches sur le rêve de Paul (*Idée* si besoin).

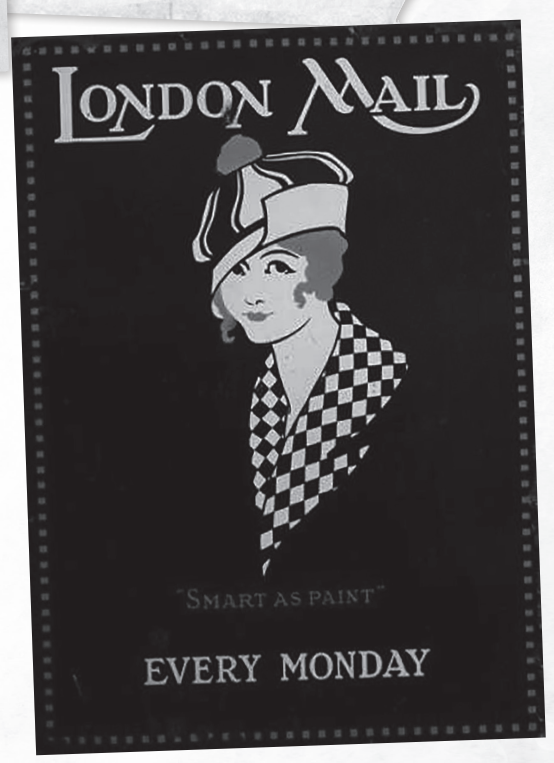
Un test de *Bibliothèque* réussi leur permettra de découvrir que les dernières phrases du rêve font référence à une comptine anglaise sur l'incendie de Londres de 1666. La section « Monde » du *New York Times* mentionne aussi une mort récente dans un incendie à Londres (voir *Aide de jeu n°12*). Si aucun joueur ne le réalise, ils se rendront compte avec un test d'*Idée* que l'attaque a eu lieu le même jour que le rêve de Paul.

Les investigateurs ne trouveront rien à propos des Fils de la Terreur de Tooting, car c'est la première fois que le groupe utilise ce nom publiquement. Ils ne trouveront aucun indice sur ce groupe, à moins qu'un de ses membres ne soit capturé, vu par les investigateurs, ou photographié en pleine action.

Voyage à Londres

Peu après la réception de la lettre d'Irène LeMond, les investigateurs reçoivent un appel de **Robert Carrington**. Il a également reçu une copie de l'enregistrement des rêves de Paul, et leur indique qu'il a fait un cauchemar étrange mettant en scène un incendie.

Il mentionne qu'il doit bientôt se rendre à Londres pour affaires, car il envisage d'acquérir des parts dans une compagnie basée à Londres. Robert est préoccupé par les visions de Paul, mais ne pourra pas s'intéresser à l'affaire, faute de temps. Il invite donc les investigateurs à l'accompagner à Londres, à ses frais si besoin, pour qu'ils puissent enquêter. Les personnages devraient pouvoir embarquer sans problème à New York le **26 octobre**.

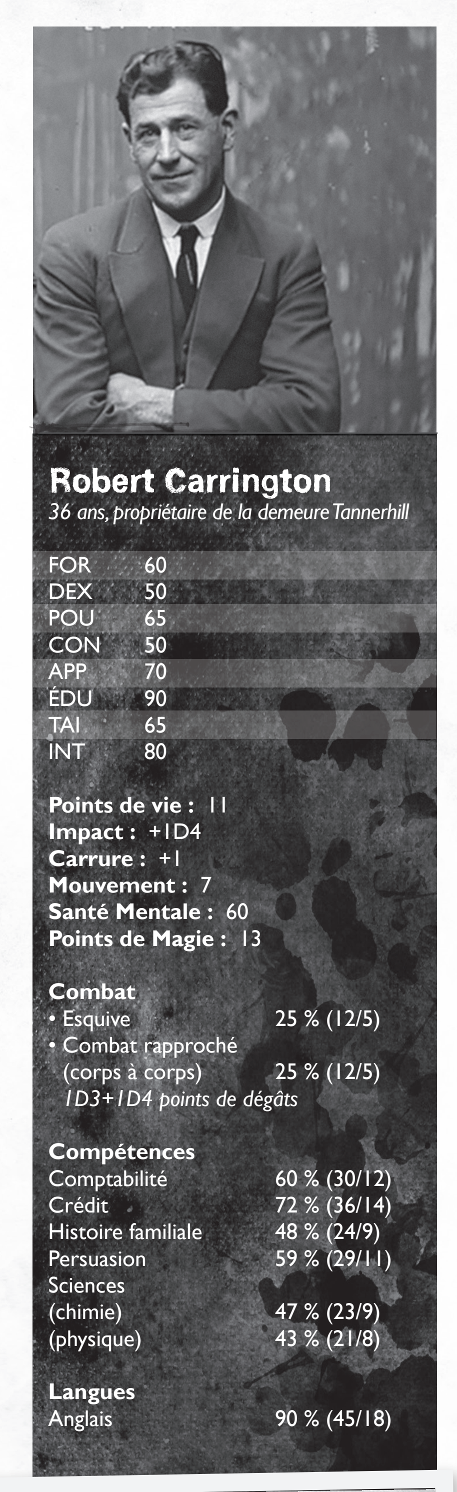


Le voyage entre New York et l'Angleterre prend 5 jours avec un bateau à vapeur rapide comme le célèbre *Mauretania*. Un ticket en première classe sur ce luxueux navire de ligne coûte 1000 $, mais les tickets de classe tourisme sont accessibles à partir de 150 $. Durant le voyage, les investigateurs pourront se mettre à jour des potins mondains avec Robert Carrington qui sera heureux d'écouter leurs récentes aventures. Ils arrivent à Southampton sans incident le **31 octobre**, et rejoignent Londres le soir même.

Londres en flammes

Si les investigateurs descendent dans un hôtel très bien placé en ville avec Robert Carrington, il leur propose de se tenir au courant de leurs avancées en dînant ensemble. Il peut les aider financièrement, dans la mesure du raisonnable, mais ses rendez-vous d'affaires lui laissent peu de temps libre. L'implication de Robert au cours de l'aventure n'est pas essentielle. Cependant, ces rencontres régulières servent à d'autres fins que le cadre agréable pour leurs concertations :
il est important, dans l'optique du **chapitre VI,** que les investigateurs fassent la connaissance de **Nadim el Nassif**, car il sera la raison pour laquelle les personnages seront mêlés à l'aventure. Nadim est le contact de Robert à Londres, ce qui explique sa présence lors des repas en commun.
Robert Carrington souhaite acquérir des parts dans une galerie d'art de Soho. C'est dans ce but qu'il fait appel à l'expertise du marchand d'objets d'art Nadim el Nassif, sur lequel il se repose pour faire des choix éclairés. De lui dépendra sa réussite.

Nadim el Nassif
Nadim est un Égyptien qui vit à Londres depuis 1902 et qui a réussi à s'imposer avant la Grande Guere dans les cercles élevés de la société. Le grand intérêt pour l'antiquité égyptienne a non seulement rempli son compte en banque, mais a également assis sa réputation d'expert dans les œuvres d'art égyptiennes. Il est ainsi engagé par la très renommée fondation Penhew.



Robert Carrington
36 ans, propriétaire de la demeure Tannerhill

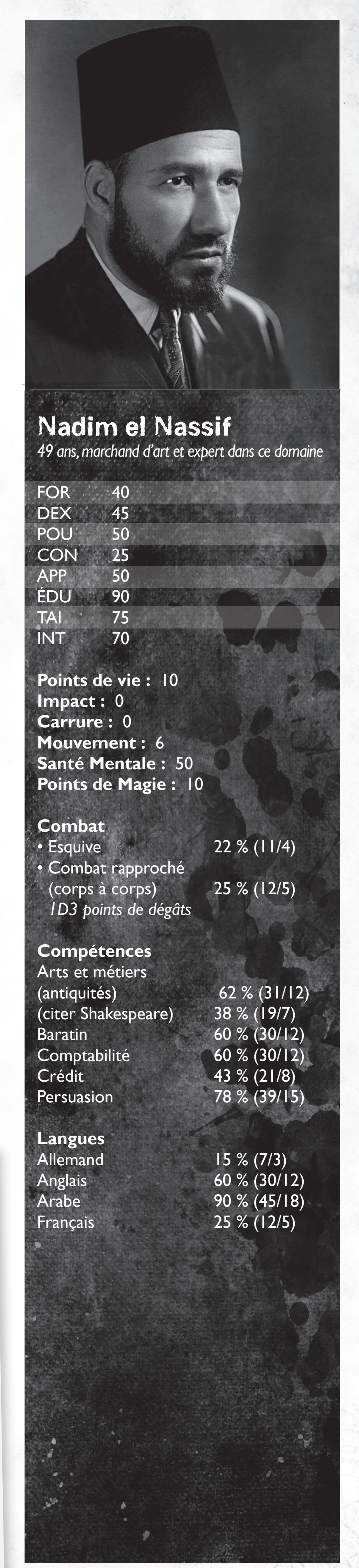
FOR	60
DEX	50
POU	65
CON	50
APP	70
ÉDU	90
TAI	65
INT	80

Points de vie : 11
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 60
Points de Magie : 13

Combat
• Esquive 25 % (12/5)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3+1D4 points de dégâts

Compétences
Comptabilité 60 % (30/12)
Crédit 72 % (36/14)
Histoire familiale 48 % (24/9)
Persuasion 59 % (29/11)
Sciences
(chimie) 47 % (23/9)
(physique) 43 % (21/8)

Langues
Anglais 90 % (45/18)



Nadim el Nassif
49 ans, marchand d'art et expert dans ce domaine

FOR	40
DEX	45
POU	50
CON	25
APP	50
ÉDU	90
TAI	75
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
• Esquive 22 % (11/4)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers
(antiquités) 62 % (31/12)
(citer Shakespeare) 38 % (19/7)
Baratin 60 % (30/12)
Comptabilité 60 % (30/12)
Crédit 43 % (21/8)
Persuasion 78 % (39/15)

Langues
Allemand 15 % (7/3)
Anglais 60 % (30/12)
Arabe 90 % (45/18)
Français 25 % (12/5)



Nadim est un homme riche qui n'a plus la nécessité de travailler, mais il aime son métier, l'Égypte ancienne et le contact humain. Dès le premier dîner réunissant les investigateurs et Robert Carrington, Nadim sera également présent, pour une raison ou une autre.

Il sera considéré dès le début par les personnages comme un interlocuteur très intéressant, pouvant les aider à combler leur manque de connaissances sur Londres. Il a d'ailleurs des idées très arrêtées concernant :

- les anarchistes (« des romantiques communistes complètement débiles sans un sou de jugeote ») ;
- les fascistes (« des racistes complètement débiles sans un sou de jugeote »).

Si le Gardien le souhaite, il peut également leur fournir des informations concernant les hommes politiques impliqués dans l'aventure, ainsi qu'une vue d'ensemble de la situation en Grande-Bretagne.

Il est possible de le rencontrer accompagné de Robert Carrington ou seul à la fondation Penhew.

La fondation Penhew

Des personnages qui auraient participé à la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* pourraient avoir de mauvais souvenirs de la fondation Penhew. M. Gavigan, l'ancien directeur, était en effet le chef de la Confrérie du Pharaon Noir en Angleterre.

Entre-temps, il y a eu des changements. Si M. Gavigan n'a pas été éliminé dans *Les Masques de Nyarlathotep*, il a tout de même disparu de la circulation. La seule chose importante, c'est que Gavigan est déjà mort en 1928 et que son successeur, le professeur Mortimer Lambert, est tout sauf un sectateur.

La fondation est située dans un bâtiment victorien de deux étages, au centre de Londres, plus précisément au nord d'Oxford Street et à l'ouest du British Museum, entre le Regent Park et la Tamise.

Elle dispose de moyens financiers importants, suffisamment pour disposer de cinq gardiens et de sept employés (4 secrétaires, 2 bibliothécaires et l'expert en art Nadim el Nassif) en plus d'un équipement de grande qualité. Au rez-de-chaussée se trouvent plusieurs bureaux et une bibliothèque. L'étage est occupé par une grande salle d'exposition (en général des pièces de l'Égypte ancienne) et des salles d'archives. La cave dispose d'une chambre secrète à côté des pièces de rangement habituelles, mais son accès n'est connu que du professeur Lambert.

La fondation est ouverte au public du lundi au vendredi de 12 h à 16 h. Si les investigateurs souhaitent parler à Nadim, ils devront respecter ces horaires. L'Égyptien viendra si besoin les chercher en personne auprès du gardien de l'entrée et les conduira dans son bureau.

Des ruines fumantes à Chelsea

Chelsea est un quartier situé à l'ouest de Westminster, bordé au sud par la Tamise. On y trouve des rues étroites et des pâtés de maisons pittoresques. En 1920, Chelsea est un quartier très apprécié par les personnalités importantes des arts et de la culture, conférant à l'endroit un petit côté bohème.

La maison de Terrence Datler à Chelsea a été le théâtre de la première attaque terroriste et il paraît logique de commencer par là pour trouver des indices. Ce somptueux manoir, avec de grands jardins et un chemin bordé d'arbres menant à l'entrée depuis un grand portail en fer forgé, n'est plus qu'un tas de ruines, délimité par un cordon de police. Les jours suivant l'incident, le portail est gardé par un policier pendant que les experts médico-légaux cherchent des preuves sur le site. Le temps que les investigateurs traversent l'Atlantique, tout le monde a quitté les lieux et il ne reste à leur arrivée qu'un panneau sur lequel on peut lire : *ENTRÉE INTERDITE. Si vous disposez d'informations concernant cet incendie, veuillez contacter Scotland Yard.*

La police

Scotland Yard est plus enclin à recevoir des informations qu'à en donner. Officiellement, le feu aurait été causé par de multiples engins incendiaires ; Datler aurait couru hors de sa maison, les vêtements en feu et se serait écroulé un peu plus loin, décédant peu de temps après des suites de ses brûlures.

Seuls des investigateurs au métier approprié (médecin, avocat ou policier) peuvent tenter un test de *Crédit* pour parler avec **Bernard Spilsbury**, le médecin légiste en charge. Si les investigateurs se montrent persuasifs, il leur confiera que les indices sur le lieu du crime étaient pour le moins étranges. Bien que plusieurs cocktails Molotov aient été lancés par les fenêtres du rez-de-chaussée, il y a des preuves qui montrent qu'une source de feu de grande ampleur est entrée par une fenêtre de l'étage, selon un angle qui suggère que la source devait venir plutôt du ciel que du sol. L'incendie s'est répandu de façon peu usuelle, voire anormale, à la manière d'un animal curieux qui furète dans une maison. Une autre caractéristique étrange de l'incendie concerne les arbres bordant le chemin du portail ; le feu a brûlé les arbres d'un seul côté du chemin et s'est arrêté à l'endroit où Terrence Datler est tombé. C'est un peu comme si une sorte de projectile guidé en avait après lui, thèse a priori impossible dans l'état actuel de la technique. Spilsbury apparaît comme un professionnel extrêmement compétent, mais avoue qu'il ne s'explique pas ces indices. Une boule de feu serait l'explication la plus cohérente.

Témoins

Beaucoup de résidents affirment avoir été témoins de l'incendie.

- Avec certains témoins, les investigateurs n'avancent pas beaucoup, ils ont « vu la maison brûler, oui... c'est tout »
- D'autres ont vu des individus courir autour de la maison, lançant des bouteilles enflammées par les fenêtres en criant « Liberté pour tous ! ». La maison s'enflamma réellement lorsqu'une énorme bombe incendiaire entra par une fenêtre de l'étage. Datler sortit de la maison, mais les flammes dans les arbres furent plus rapides que lui. Il fut rattrapé par l'incendie et fut immolé dans un hurlement déchirant. Les témoins présument que les incendiaires ont répandu de l'essence sur les arbres avant d'incendier le bâtiment.
- Si les investigateurs insistent, en demandant si quelque chose d'inhabituel a été remarqué, un témoin répondra : « Oui, enfin... ce qui a volé à l'étage... ça ressemblait à une étoile filante, une météorite ou quelque chose comme ça, c'est venu du ciel et est entré par une fenêtre de l'étage. Ensuite les flammes ont commencé à se répandre rapidement dans la maison, comme si cette chose se déplaçait d'une pièce à l'autre pour y mettre le feu. Quand Datler s'est enfui de la maison, c'est comme si la boule de feu le suivait, sautant d'arbre en arbre. Ce n'était pas naturel, comme si elle était intelligente et le ciblait. » Un test de *Psychologie* indiquera que le témoin ne veut pas se faire mousser et que c'est réellement la perception qu'il a eue des événements.

La presse

La plupart des journaux relayent la version officielle de l'incendie, en mentionnant également que le groupe anarchiste a envoyé des lettres pour revendiquer l'attaque au nom de la *Liberté pour tous*.

Au cours de leur enquête, les investigateurs pourraient entrer en contact avec **Mickey Mahoney,** qu'ils pourraient déjà connaître s'ils ont joué dans la campagne des *Masques de Nyarlathotep*. Mickey Mahoney est un journaliste irlandais de 46 ans, cynique, onctueux et aux cheveux roux, qui écrit dans le *Scoop*, un tabloïd hebdomadaire dont les histoires de meurtres sanglants, les scandales sexuels, et les événements paranormaux sont la spécialité. Il s'intéresse à l'incendie dans l'espoir de sortir un exemplaire aux gros titres racoleurs ; la vie du député n'était peut-être pas aussi conservatrice que son parti...

Dans tous les cas, il a déjà interrogé les témoins et obtenu les mêmes résultats que plus haut. Il sera content de travailler avec les investigateurs, surtout s'ils font mention de l'implication d'un médium dans leur présence sur le terrain. C'est certainement la promesse d'une histoire formidable !

Mickey a une importante collection de notes concernant des phénomènes inexpliqués, et le mot-clé *feu* apparaît dans certaines d'entre elles. Il y a par exemple la combustion spontanée de Mme Euphemia Johnson en 1922, le rapport d'hommes pouvant marcher sans se blesser sur des charbons ardents, ainsi que l'histoire d'une salamandre de feu géante à Stepney (voir l'*Aide de jeu n°13*). La maison de Mme Johnson a été détruite par les flammes et dans les six ans qui suivirent, une nouvelle maison a été bâtie sur le terrain. Quant aux mystiques étranges, personne ne sait ce qu'il en est advenu. Seule l'histoire de la salamandre peut encore être approfondie.

La salamandre

La gigantesque salamandre appartient au Dr Lewis. Elle a échappé une fois à sa vigilance et avant qu'il ne réussisse à la récupérer, elle avait mangé un chat. Si les investigateurs remontent la piste, elle les mènera à Mme Molly, pasteur de Stepney, qui a vu un reptile de la taille d'un chien attaquer son chat ! Elle l'a chassé avec un balai et ne l'a plus revu depuis, mais son chat non plus. Le *Scoop* offre une récompense de 10 £ pour toute photographie de la « salamandre géante de Stepney ».

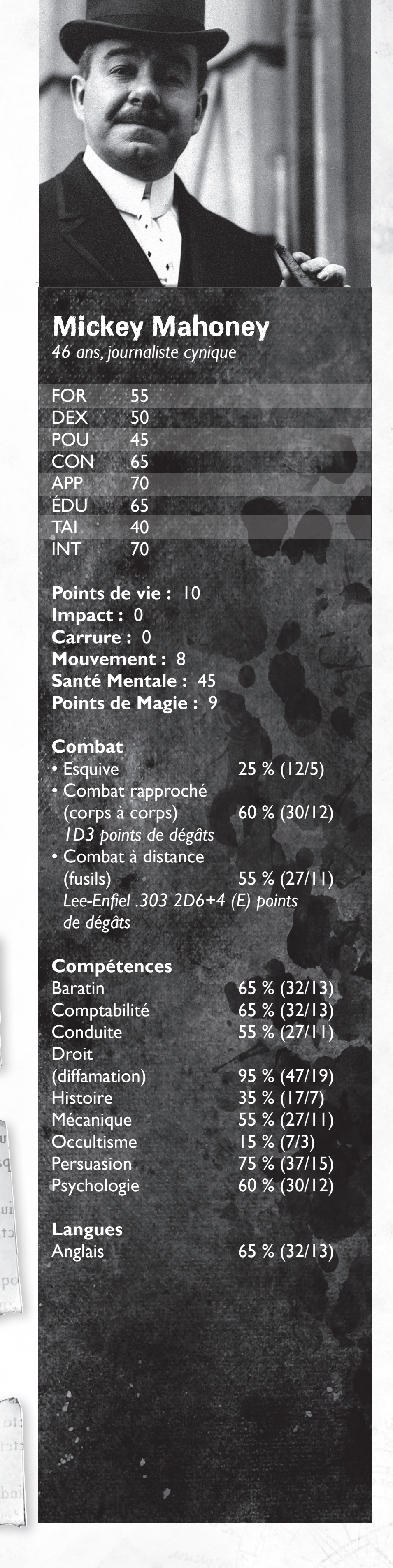
Interroger les voisins n'éclaircira pas l'affaire. La clinique du Dr Lewis est à quelques rues de là et les investigateurs pourraient très bien s'y arrêter, sans rien découvrir de plus. Malgré tout, une rencontre avec le docteur Lewis pourrait susciter leur intérêt s'ils le retrouvent plus tard dans l'aventure.

Aide de jeu n°13
(Manchettes de journaux non datées)

LA SALAMANDRE GÉANTE DE STEPNEY
Une femme déclare : « Elle a dévoré mon chat ! »
... quand elle tomba nez à nez avec la forme oblongue ... que découvre son chat la ...

COMBUSTION HUMAINE SPONTANEE !
Une femme au foyer londonienne s'enflamme brusquement sans raison apparente !

ILS NE FONT QU'UN AVEC LE FEU
Des mystiques marchent sur des charbons ardents sans se blesser



Mickey Mahoney
46 ans, journaliste cynique

FOR	55
DEX	50
POU	45
CON	65
APP	70
ÉDU	65
TAI	40
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3 points de dégâts
- Combat à distance (fusils) 55 % (27/11)
  Lee-Enfiel .303 2D6+4 (E) points de dégâts

Compétences

Baratin	65 % (32/13)
Comptabilité	65 % (32/13)
Conduite	55 % (27/11)
Droit (diffamation)	95 % (47/19)
Histoire	35 % (17/7)
Mécanique	55 % (27/11)
Occultisme	15 % (7/3)
Persuasion	75 % (37/15)
Psychologie	60 % (30/12)

Langues

Anglais	65 % (32/13)







Salamandres géantes (identiques)

Ces amphibiens jaunes et noirs ont subi des mutations et sont devenus géants après avoir été traités par le sérum du Dr Lewis. Il utilise à présent ces créatures pour garder son laboratoire. Malgré leur nom et les diverses légendes de l'Antiquité, les salamandres de feu n'ont aucune affinité avec le feu.

FOR	50
DEX	60
POU	35
CON	70
APP	0
ÉDU	0
TAI	40
INT	10

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 7

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Elles tenteront de mordre leur adversaire.
Poison : il s'agit d'un poison de type *Fort* qui provoque des nausées et de la fièvre.
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché 75 % (37/15)
Morsure 1D6 points de dégâts + poison

Protection : 3 points de peau.
Perte de SAN : 0/1 SAN

Perte de Santé Mentale
Voir une salamandre géante peut faire perdre 0/1 SAN.

La conférence du projet *Weapons to End War*

En Angleterre, les investigateurs apprendront sans mal que la conférence des armes pour stopper la guerre se déroulera le 5 novembre à Westminster. Cependant, depuis l'attaque des Fils de la Terreur de Tooting, les préparatifs à ce sujet sont confidentiels. Un test réussi en *Bibliothèque* permettra de découvrir les spéculations des médias sur les personnes présentes et sur ce qui sera présenté. Une rumeur dit qu'il y aura même une démonstration d'un prototype du rayon de la mort de Grindell Matthews.

Westminster

Dans la bouche des habitants, Westminster désigne le quartier autour de l'abbaye de Westminster, les bâtiments du Parlement et le siège du Premier ministre, en résumé le centre politique de la ville.

Le site sur lequel se trouvent le Parlement et l'abbaye de Westminster était appelé Thorney Island, car il était entouré par les eaux de la Tamise et par les marais. Une église se tenait là depuis le II[e] siècle et des archéologues supposent qu'un sanctuaire en l'honneur d'Apollon l'avait précédée.

Westminster est encore le siège du gouvernement et de la monarchie. On y trouve le palais de Buckingham, l'abbaye de Westminster, les bureaux et les résidences officielles des députés et plus au sud, le Tate Gallery. Downing Street va du parc St James au Whitehall. La maison du Premier ministre est au n°10 et celle du ministre des Finances au n°11. Une statue de la reine britto-romaine Boadicée se dresse sur le pont de Westminster, près du Parlement, et son corps reposerait sous la voie 10 de la gare de King's Cross, l'un des plus grands terminaux ferroviaires de Londres.

Le rayon de la mort de Harry Grindell Matthews

L'inventeur britannique Grindell Matthews (1880-1941) affirma en 1923 avoir créé un rayon électrique pouvant abattre les avions dans le ciel à plus de quatre kilomètres, faire exploser de la poudre à canon, arrêter les bateaux et faucher les troupes d'infanterie.

L'armée britannique demanda une démonstration refusée par l'inventeur qui ne voulut bien sûr pas dévoiler la manière dont le rayon fonctionnait. Néanmoins, il montra à quelques journalistes qu'il fonctionnait bel et bien. Après quelques tractations avec des investisseurs français potentiels, Grindell émigra en 1924 aux États-Unis. Il retourna ensuite dans son pays d'origine et prétendit que les États-Unis avaient acheté son invention, bien qu'il n'ait pas fait impression auprès des scientifiques locaux. Il ne donna cependant aucun détail supplémentaire.

Peu après, il se rendit à nouveau aux États-Unis et fut engagé dans une société cinématographique prospère à Hollywood.

Le fait que NWI dispose de parts dans cette société est peut-être un pur hasard, ainsi que la rencontre des personnages dans une aventure ultérieure avec une machine dotée d'un rayon de la mort... ou pas.



Le Parlement
En marge des efforts de Guy Fawkes, le Parlement brûla au XIXe siècle et fut reconstruit en 1852. Il est intéressant de mentionner que l'architecte principal sombra dans la folie et qu'il mourut peu après. Les Gardiens sceptiques peuvent se demander ce qu'un bâtiment comme celui-ci pourrait receler pour priver un homme de sa raison...
Dans tous les cas, le nouveau Parlement fut construit dans le style néo-gothique, avec une façade de 300 m le long de la rive, et comprend :

- la Chambre des Communes (Chambre basse)
- la Chambre des Lords (Chambre haute)
- 1000 pièces pour les séances et bureaux
- 100 escaliers
- plus de 3 km de corridors
- des bibliothèques
- des réfectoires et
- le beffroi avec *Big Ben*. Les pièces de la tour sont utilisées comme bureaux pour les membres du Parlement. Lors des séances, le clocher est allumé.

Hampstead en flammes

Les investigations sur l'affaire Terrence Datler peuvent amener à supposer que d'autres partisans de la conférence, Reginald Dawes et Arthur Branstone pourraient être attaqués.
Sir Reginald Dawes a une grande maison à Hampstead, avec un grand jardin.
Hampstead se trouve à environ 6 km au nord de Charing Cross. C'est l'un des quartiers d'habitation les plus chers de Londres et il constitue un centre intellectuel, artistique et musical important dans la ville. Le magnifique écrin de verdure de *Hampstead Heath* est très réputé.
Un policier monte la garde, et si les investigateurs n'avaient pas convenu d'un rendez-vous, ils devront persuader l'**agent Bridges** qu'ils ne sont pas des fauteurs de troubles sous peine d'entendre « circulez, il n'y a rien à voir ».
S'ils ont rendez-vous, ils seront invités en début de soirée pour un entretien avec sir Reginald Dawes le 2 novembre. Les investigateurs peuvent également souhaiter faire une reconnaissance des lieux, partant du principe que les Fils de la Terreur de Tooting attaqueront bientôt. D'une manière ou d'une autre, les investigateurs seront présents quand les Fils de la Terreur de Tooting lanceront leur attaque en ce 2 novembre.

L'attaque
Lilian Troy (alias Dr Lewis) n'est pas présente, elle est occupée à invoquer un vampire de feu sur le toit des anciens bureaux du parti, à Tooting. Elle le dirige sur la maison de Dawes dans le but de l'assassiner.
Tyler attend avec quelques-uns de ses hommes. Dès qu'il apercevra une étoile filante venant du sud, il ordonnera à ses hommes de se ruer sur les murs à l'arrière de la maison pour lancer des cocktails Molotov. Parmi eux, deux révolutionnaires se sont fait inoculer le sérum du Dr Lewis.
Le round suivant, le vampire de feu plonge sur l'étage du dessus de la maison et cherche Dawes, le trouvant en 1D6 rounds.
Dans l'idéal, cela se produit lorsque les investigateurs se trouvent sur place, mais qu'ils ne sont pas encore entrés dans la maison.
Lors de l'attaque, Reginald Dawes, son épouse et la domestique appellent à l'aide depuis l'étage. Ils sont condamnés à mourir brûlés vifs à moins que les investigateurs ne les sauvent (0/1D4 points de SAN). L'idéal serait d'utiliser une bâche posée à proximité de l'entrée comme toile de sauvetage (*Idée*). Il faut encore vaincre le vampire de feu qui poursuit Dawes et le tue en 1D6 rounds !
Les investigateurs qui entrent dans la propriété et essaient de capturer ou de stopper les terroristes devront faire un test de *Trouver Objet Caché* ou *Pister* pour les retrouver dans la nuit. S'ils les poursuivent, les terroristes fuiront.
Tous les personnages qui voient les terroristes de leurs propres yeux peuvent se dire (*Idée*) que certains d'entre eux paraissent étranges. Les deux grands



costauds avaient des yeux ternes, sans vie et sans le moindre signe d'intelligence, ainsi qu'une peau sèche et écailleuse. Avec un test de *Sciences (biologie)*, un investigateur peut réaliser que les terroristes avaient des caractéristiques reptiliennes et de gigantisme.

À moins que les joueurs ne soient spécialement incompétents, le Gardien doit permettre aux investigateurs de capturer au moins un anarchiste (pas Tyler, qui reste en retrait pendant que ses hommes s'occupent de l'attaque, ni l'un des mutants). L'un des terroristes « normaux » peut par exemple avoir eu du mal à passer par-dessus le mur ou avoir glissé sur l'herbe.

Tout terroriste captif débitera des phrases révolutionnaires telles que « Vous ne pouvez pas nous arrêter ! Libérons-nous de la tyrannie! Liberté pour tous ! » Pendant 1D10+30 minutes, les investigateurs peuvent essayer d'obtenir des informations.

Bien entendu, le prisonnier ne connaît rien à propos d'éventuels liens avec le Mythe, la Confrérie de la Bête, ou l'identité réelle de Lilian, mais pourrait donner suffisamment d'indices pour mener les investigateurs à Tooting et révéler qu'une femme (Lilian Troy) mène le groupe. Le Gardien devra révéler autant d'informations que nécessaires pour faire progresser l'enquête, mais pas plus.

Une fois la durée écoulée, le prisonnier crie de douleur et sa tête explose (1/1D6 points de SAN) ! Troy vient en effet de déclencher la bombe présente dans son crâne.

Si aucun investigateur n'est présent ce 2 novembre, Mahoney aura photographié les Fils de la Terreur de Tooting en action. Lors d'un entretien avec les investigateurs, il pourra alors pointer le manque d'éclat de leurs yeux et leur peau écailleuse.



Vampire de Feu

FOR	0
DEX	80
POU	70
CON	35
APP	0
ÉDU	0
TAI	1
INT	55

Points de vie : 4
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 11 en volant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 14

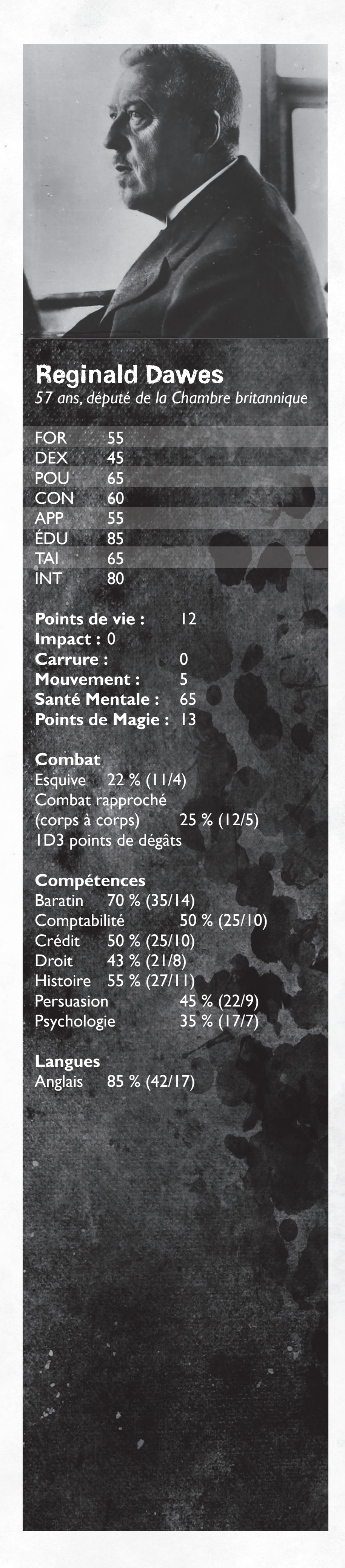
Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Les vampires de feu combattent en touchant leurs adversaires et enflamment les objets inflammables. Ils infligent des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages, lancez 2D6. Si la victime réussit un test de CON, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la blessure. Sinon, elle subit l'intégralité des dégâts normaux.
Au cours de la même attaque, un vampire de feu tentera également de subtiliser des points de magie à sa victime. Pour cela, il effectue un test opposé de POU. S'il perd cette confrontation, il perd 1 point de magie. En revanche, s'il l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un vampire de feu attaque, il faut effectuer deux tests : un pour déterminer les dégâts dus à la chaleur et un autre pour savoir s'il absorbe ou non des points de magie.

Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché 85 % (42/17)
2D6 points de dégâts sous forme de brûlure + absorption de points de magie.

Protection
La plupart des armes ne l'affectent pas ; 2 litres d'eau lui infligent 1 point de dégâts, un extincteur manuel 1D6 points et un seau d'eau 1D3.

Autre
Lancer les dommages contre la CON pour ne causer que la moitié des dégâts

Perte de Santé Mentale
Aucune



Reginald Dawes
57 ans, député de la Chambre britannique

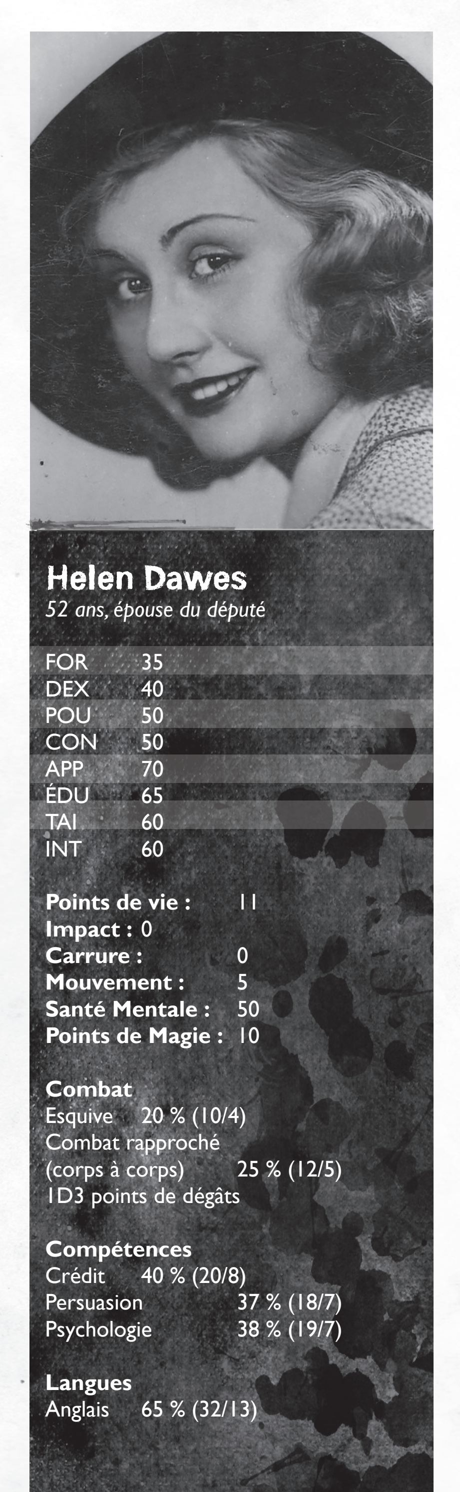
FOR	55
DEX	45
POU	65
CON	60
APP	55
ÉDU	85
TAI	65
INT	80

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 65
Points de Magie : 13

Combat
Esquive 22 % (11/4)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Baratin 70 % (35/14)
Comptabilité 50 % (25/10)
Crédit 50 % (25/10)
Droit 43 % (21/8)
Histoire 55 % (27/11)
Persuasion 45 % (22/9)
Psychologie 35 % (17/7)

Langues
Anglais 85 % (42/17)



Helen Dawes
52 ans, épouse du député

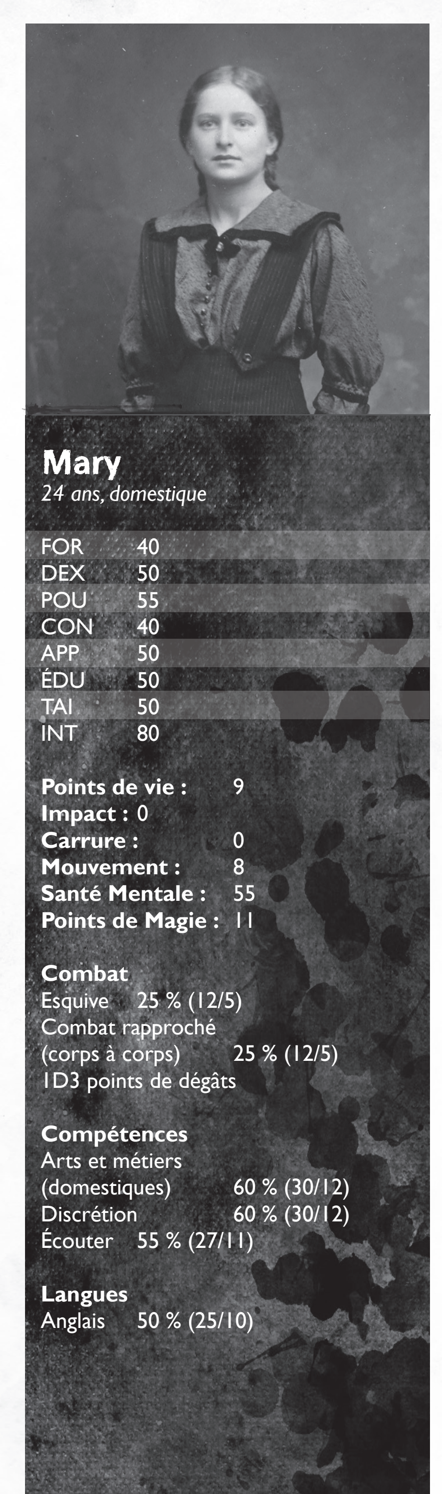
FOR	35
DEX	40
POU	50
CON	50
APP	70
ÉDU	65
TAI	60
INT	60

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 20 % (10/4)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Crédit 40 % (20/8)
Persuasion 37 % (18/7)
Psychologie 38 % (19/7)

Langues
Anglais 65 % (32/13)



Mary
24 ans, domestique

FOR	40
DEX	50
POU	55
CON	40
APP	50
ÉDU	50
TAI	50
INT	80

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 55
Points de Magie : 11

Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (domestiques) 60 % (30/12)
Discrétion 60 % (30/12)
Écouter 55 % (27/11)

Langues
Anglais 50 % (25/10)

Gratitude et vengeance

Les personnages sauveront Helen et la domestique, mais probablement pas Dawes.

Helen Dawes est profondément reconnaissante envers les investigateurs et emplie d'un désir de vengeance. Elle voudra rapidement s'entretenir avec les investigateurs pour leur indiquer clairement ses intentions, à l'hôpital ou dans un hôtel de luxe en fonction de son état de santé. Elle indique également sa capacité à couvrir les actions illégales des personnages dans une « certaine mesure », tant qu'elles sont menées « pour faire justice ».

Puisque Mary, sa domestique, n'a été que légèrement blessée (3 points de dégâts maximum), elle propose ses services aux investigateurs.

Le Gardien peut ainsi faire intervenir Mary ou Mme Dawes si les personnages prévoient des « procédures peu conventionnelles ».

Le pouvoir au peuple !
Après avoir interrogé un Fils de la Terreur de Tooting, ou avoir vu une photo de l'un d'eux, un test de *Bibliothèque* permettra de dénicher un article de journal de 1926, publié durant la grève générale. L'article contient une photo d'un groupe de personnes en grève au dépôt des bus de Tooting, portant une bannière où il est écrit « Liberté pour tous ».
Parmi les manifestants, les investigateurs pourront reconnaître les anarchistes ayant perpétré l'attaque de la maison de Dawes. L'article parle du Parti révolutionnaire de Tooting, un groupe d'activistes politiques. Leurs leaders, Kevin Smith et Matthew Tyler, sont cités comme voulant « la liberté pour Tooting ». La photo des deux est claire, mais les investigateurs ne les ont pas vus lors de l'attaque.
Voir le paragraphe « Tooting » si les investigateurs veulent suivre cette piste. Sinon, le flair de journaliste de Mike Mahoney l'y conduira le 3 novembre au soir.

Les incendies latents de Stepney

Les investigateurs devraient considérer **Arthur Branstone** comme une autre victime potentielle des anarchistes. C'est un député de la circonscription de Stepney et il s'entretiendra volontiers avec les investigateurs s'ils indiquent qu'ils en ont après les anarchistes ou qu'ils s'intéressent à ses opinions politiques. S'il pense que les personnages sont des alliés potentiels, il les invitera à la réunion de l'*Union des fascistes de l'*est de Londresle **3 novembre** à Stepney.
Stepney se trouve à l'est de Londres, entre Commercial Road qu Sud, Mile End Road au Nord, le Regent's Canal à l'Est et Whitechapel à l'Ouest. L'urbanisation du quartier fit suite au développement des docks et des lignes de chemin de fer. Au XIXe siècle les plus pauvres vivaient ici, et peu de choses ont changé depuis. La pauvreté, le manque de logements, la violence et les opinions politiques extrêmes font partie du quotidien. Dans les années 1920, Stepney comprend l'une des communautés juives les plus importantes d'Angleterre, terrain propice aux dérives antisémites.
Jusqu'ici, la maison de Branstone n'a pas été attaquée, bien qu'elle ne soit pas sous protection policière. Néanmoins, elle est gardée en permanence par une douzaine de « chemises brunes ». Ces hommes sont également les gardes du corps d'Arthur Branstone. Il s'agit d'un groupe de gaillards costauds d'East End, portant des chemises brunes, des pantalons bruns et des chaussures militaires ; ils sont tous membres de l'Union fasciste de l'est de Londres.

Bien que Branstone ne soit pas membre de l'Union, il est impressionné par ce qu'il a vu de l'organisation : « Les habitants de Stepney prennent des initiatives contre les communistes, les anarchistes et les autres criminels. »

L'armée d'Oliver

L'Union des fascistes de l'est de Londres est très populaire auprès de la population de Stepney, excepté auprès de ceux qu'elle considère comme « inférieurs de par leur race ». En parlant avec les locaux, les investigateurs peuvent apprendre qu'**Oliver Tant** est à la tête du groupe, mais que le **Dr Christopher Lewis**, un médecin local respecté, le soutient également. Grâce à l'organisation, Lewis a mis sur pied une clinique qui traite gratuitement les habitants, qui le considèrent comme un excellent médecin aussi important qu'Oliver Tant pour la communauté. Cependant un habitant mentionnera qu'il connaissait un membre de l'Union traité par le Dr Lewis « qui n'est plus le même depuis ».

Les investigateurs pourront découvrir qu'Oliver Tant a combattu durant la Grande Guerre et qu'il est resté plusieurs années sans travail après son retour. Il est à la tête de l'Union depuis le début des années 1920.

C'est un fanatique qui parle avec emphase de ses croyances en la supériorité raciale, que l'Empire britannique a besoin d'hommes forts pour empêcher son déclin ; c'est pourquoi l'Angleterre doit rester aux Anglais !

Il encense le travail de l'Union, citant la clinique du docteur Lewis en exemple. Au sujet de Branstone, il le respecte et espère qu'ils pourront travailler ensemble. Tant est toujours accompagné par au moins deux chemises brunes à qui on a injecté le sérum du Dr Lewis.

La réunion de l'union fasciste

La réunion a lieu dans des locaux publics de Stepney le **3 novembre**. Les discours sont toujours pleins de passion et si l'un des investigateurs ne correspond pas aux caractéristiques typiques de l'Anglais blanc, des fascistes le mèneront vraisemblablement dans la rue pour le passer à tabac.

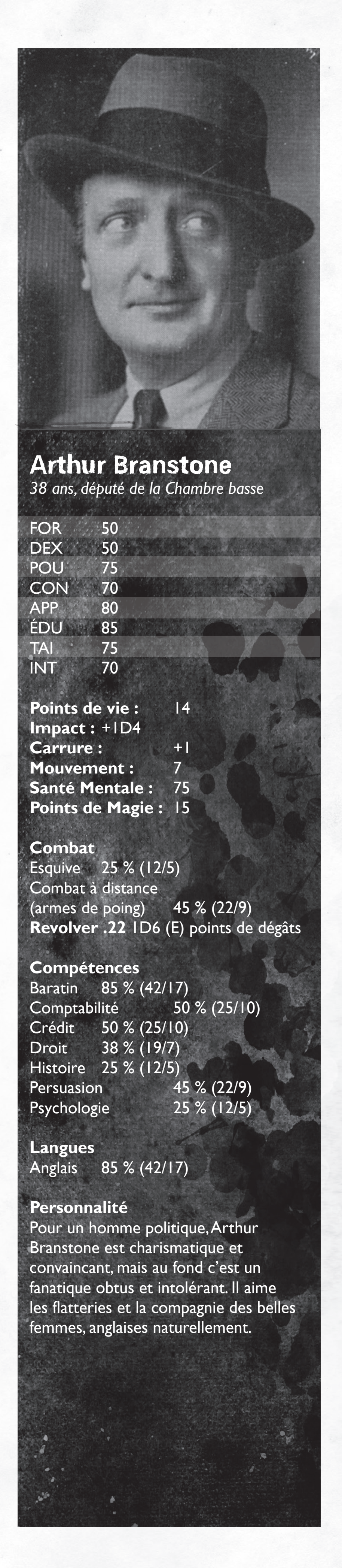
Oliver Tant est le premier à prendre la parole et insiste sur le besoin de lois plus dures. Selon lui, les valeurs britanniques déclinent depuis la guerre, dû aux influences des étrangers. Il clame : « Le communisme et l'anarchie se répandent en Europe, et l'argent des Américains et des Juifs nous transforme en laquais. La Grande-Bretagne aux Britanniques ! Défendez ce en quoi vous croyez ! Battez-vous pour la loi et l'ordre ! »

Arthur Branstone parle ensuite de son soutien, appelant également à la loi et à l'ordre, et, mentionnant les récentes attaques sur ses collègues, déclare : « Tout doit être fait pour que nous puissions dormir sur nos deux oreilles. »

À propos du projet *Weapons to End War*, il clame : « Nous ne pourrons être en sécurité dans notre pays que lorsque que nous aurons prouvé la puissance de l'Empire britannique aux yeux du monde ! »

Durant les discours, les investigateurs peuvent faire un test d'*Idée* qui permettra de constater que quelques fascistes sont anormalement grands, ont des yeux sans vie et une peau écailleuse, exactement comme les anarchistes. Un test de *Sciences (biologie)* diagnostiquera le gigantisme et des caractéristiques reptiliennes (ou une conclusion semblable est tirée en faisant le parallèle entre les anarchistes et les fascistes).





Arthur Branstone

38 ans, député de la Chambre basse

FOR	50
DEX	50
POU	75
CON	70
APP	80
ÉDU	85
TAI	75
INT	70

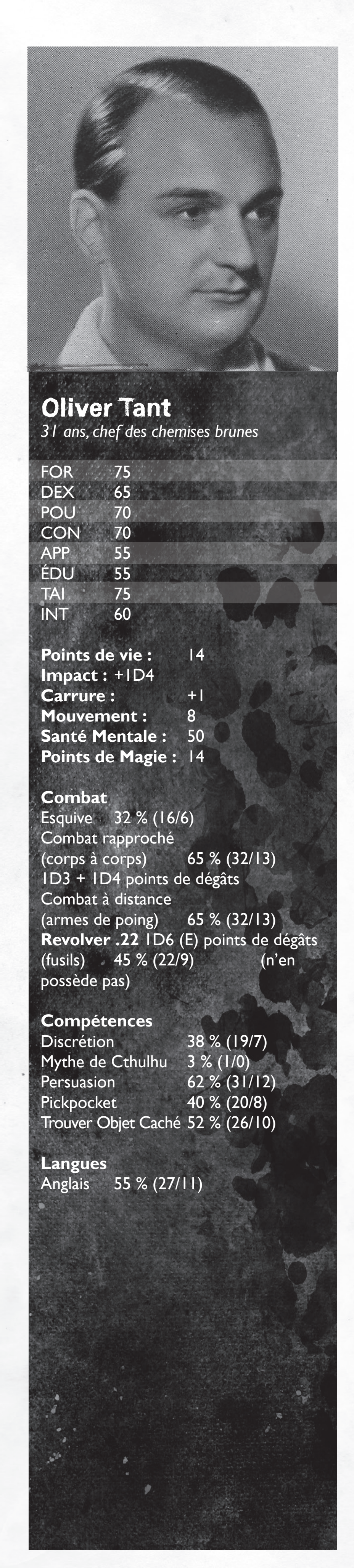
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 75
Points de Magie : 15

Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts

Compétences
Baratin 85 % (42/17)
Comptabilité 50 % (25/10)
Crédit 50 % (25/10)
Droit 38 % (19/7)
Histoire 25 % (12/5)
Persuasion 45 % (22/9)
Psychologie 25 % (12/5)

Langues
Anglais 85 % (42/17)

Personnalité
Pour un homme politique, Arthur Branstone est charismatique et convaincant, mais au fond c'est un fanatique obtus et intolérant. Il aime les flatteries et la compagnie des belles femmes, anglaises naturellement.



Oliver Tant

31 ans, chef des chemises brunes

FOR 75
DEX 65
POU 70
CON 70
APP 55
ÉDU 55
TAI 75
INT 60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 14

Combat
Esquive 32 % (16/6)
Combat rapproché
(corps à corps) 65 % (32/13)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 65 % (32/13)
Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts
(fusils) 45 % (22/9) (n'en possède pas)

Compétences
Discrétion 38 % (19/7)
Mythe de Cthulhu 3 % (1/0)
Persuasion 62 % (31/12)
Pickpocket 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 52 % (26/10)

Langues
Anglais 55 % (27/11)

Fasciste typique de l'est de Londres

35 ans, toujours prêt à recourir à la violence

FOR 65
DEX 55
POU 45
CON 65
APP 50
ÉDU 40
TAI 60
INT 40

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
Esquive 28 % (14/5)
Combat rapproché
(corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 35 % (17/7)
Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts

Compétences
Discrétion 30 % (15/6)
Pickpocket 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 40 % (20/8)

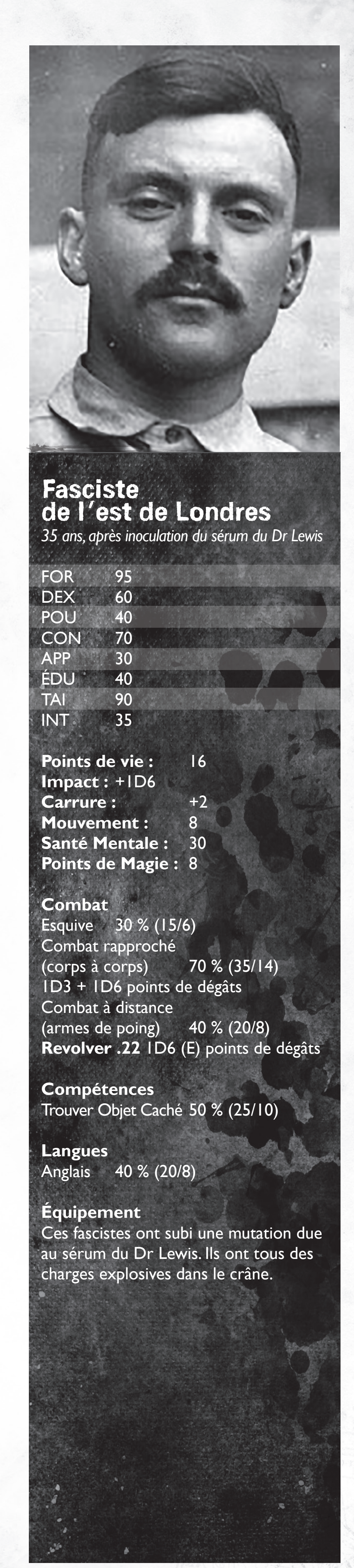
Langues
Anglais 40 % (20/8)

Si les investigateurs discutent avec un fasciste, il leur révélera que certains d'entre eux ont récemment subi une croissance rapide après être allés en thérapie avec le docteur Lewis. Cependant, si Tant ou Lewis trouvent que les investigateurs fouinent un peu trop, ils leur enverront 1D4 fascistes mutants pour les « escorter » hors de Stepney.

Le docteur Lewis propose à Arthur Branstone une visite de sa clinique après la réunion, où il tente de l'hypnotiser. Les autres visiteurs sont renvoyés sous prétexte que les deux hommes doivent discuter d'une affaire importante et qu'il ne faut sous aucun prétexte les déranger pendant les deux prochaines heures. Ils vont s'enfermer dans le laboratoire et le Dr Lewis lui implante le dispositif de contrôle.

Des cendres à Tooting

Tooting se trouve au sud de Londres, à environ 8 km au sud-ouest de Charing Cross. Ce quartier était déjà habité du temps des Romains et se développa, comme de nombreuses autres zones de Londres, dans la deuxième moitié du XIXe siècle.



Fasciste de l'est de Londres

35 ans, après inoculation du sérum du Dr Lewis

FOR 95
DEX 60
POU 40
CON 70
APP 30
ÉDU 40
TAI 90
INT 35

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 8
Santé Mentale : 30
Points de Magie : 8

Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché
(corps à corps) 70 % (35/14)
1D3 + 1D6 points de dégâts
Combat à distance
(armes de poing) 40 % (20/8)
Revolver .22 1D6 (E) points de dégâts

Compétences
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Anglais 40 % (20/8)

Équipement
Ces fascistes ont subi une mutation due au sérum du Dr Lewis. Ils ont tous des charges explosives dans le crâne.

L'ancien révolutionnaire

Les investigateurs qui cherchent des indices sur Matthew Tyler à Tooting ne découvriront rien. Cependant, **Kevin Smith** y est une figure bien connue. Si les personnages décident de faire des recherches sur lui, les habitants leur suggéreront de faire le tour de la demi-douzaine de pubs du coin. Une recherche méthodique dans les pubs permettra de trouver Kevin.

Quelle que soit l'heure, il est légèrement ivre et très amer quant à la direction que prend le Parti révolutionnaire de Tooting. Après quelques bières, il sera heureux de dire tout ce qu'il sait aux investigateurs, ce qui se limite à « depuis que Matthew Tyler a rencontré cette pute blonde de Lilian Troy, le groupe a changé ». Kevin souhaitait une révolution pacifique ; pour lui, la violence ne fera que retourner l'opinion publique contre eux. Il a entendu dire que les fascistes se mobilisent à l'Est et craint que cela mène à une effusion de sang inutile, car les fascistes et les révolutionnaires ont une longue histoire conflictuelle. Les propos de Kevin glissent rapidement vers une diatribe contre « le système » : « Le peuple ne réalise-t-il pas le danger inhérent à l'impérialisme capitaliste ? Nous ouvrons nos portes au fascisme et à une plus grande oppression. Libérez-vous de vos oppresseurs, frères et sœurs, vous n'avez rien d'autre à perdre que vos chaînes ! »

Si les investigateurs réussissent un test de *Persuasion* ou font remonter les souvenirs à la surface grâce à l'alcool, il révélera que le Parti révolutionnaire de Tooting avait l'habitude de se rencontrer à l'usine de poussettes désaffectée sur Upper Tooting Road. Il est possible que le groupe de Matthew se rencontre encore là-bas. En creusant un peu plus dans ses souvenirs, il mentionnera que les yeux de Lilian semblaient parfois briller, un peu comme ceux des chats dans la nuit. Kevin n'est pas au courant que son parti s'appelle à présent les Fils de la Terreur de Tooting, et il a un alibi solide pour les deux attaques (il était en train de boire au pub, de nombreux témoins peuvent en attester).

Le quartier général des *Fils de la Terreur de Tooting*

Des poussettes étaient montées dans cet atelier à partir de pièces usagées. À côté de la porte d'entrée, un écriteau est toujours accroché : « M. Polly, poussettes neuves et d'occasion, réparations ». Les fenêtres sont couvertes d'une épaisse couche de poussière, et des poussettes délabrées sont empilées si haut qu'il est impossible de regarder à l'intérieur. La porte d'entrée est verrouillée et une pancarte jaunie indique : « Fermé aujourd'hui ».

Si les investigateurs enquêtent auprès des voisins, ils apprendront que le magasin n'a pas été ouvert depuis des années, mais que des gens y entrent et en sortent parfois. S'ils sont questionnés sur les dates des attaques, un témoin se rappellera avoir vu un feu sur le toit à l'une des deux dates.

Si les investigateurs surveillent l'atelier de nuit, il y a 25 % de chance qu'1D6 Fils de la Terreur arrivent avec une caisse de bières pour fêter leurs derniers exploits. Il n'y aura ni Tyler ni Troy. Quiconque se fait surprendre à espionner sera tabassé, sauf s'il réussit à *baratiner*.

Le reste du temps, l'atelier est abandonné et peut être fouillé sans soucis.

Rez-de-chaussée

L'espace de vente : la porte est verrouillée (FOR 60) lorsque personne ne s'y trouve. Cette pièce est pleine de poussettes brisées, mais il y a aussi un comptoir poussiéreux et un escalier en colimaçon. Une porte au fond mène à la cour, l'autre à l'atelier. Aucune des deux n'est fermée à clé.

La cour : remplie de poussettes rouillées.

L'atelier : cette pièce dispose de la seule fenêtre donnant sur la cour. Les volets sont fermés (FOR 65), et la porte menant dehors est cadenassée (FOR 100). Si on éclaire la pièce, on peut voir qu'elle a été utilisée récemment. Des pièces de poussettes ont été remisées dans un coin et des empreintes de chaussures cloutées sont bien visibles sur le sol poussiéreux. De plus, l'établi est couvert de bouteilles vides, de bandes de tissu et de bidons d'essence vides.

Premier étage

Il y a une grande pièce au-dessus du magasin, avec un bureau, plusieurs chaises mal assorties et une bibliothèque. Une échelle et une trappe mènent au toit du bâtiment. Le bureau est vide et la bibliothèque contient les anciens dossiers de comptabilité de l'atelier. Un test de *Comptabilité* réussi indique que M. Polly n'a rien consigné dans son grand livre de comptes depuis plus de cinq ans. Les Fils de la Terreur de Tooting ne savent pas ce qui est arrivé à M. Polly. Il a quitté son magasin un jour et n'est jamais revenu.

- Sur l'une des chaises sont posés deux journaux, une photo découpée dans chacun d'eux. Un des articles concerne Datler, l'autre Dawes. Ce sont des articles sans importance, mais Troy a utilisé les photos pour que le vampire de feu reconnaisse ses victimes.
- Derrière le bureau, il y a une serviette noire en cuir contenant sept seringues sans inscription. Deux sont vides et les cinq autres contiennent une dose du sérum de mutation génétique du Dr Lewis. Dans la serviette se trouve une carte de visite très élégante sur laquelle on peut lire « *Dr Christopher Lewis* ». La serviette est fermée, mais la serrure n'a qu'une FOR de 50 et peut facilement être forcée.
- Un test de *Trouver Objet Caché* permet de trouver dans la bibliothèque, derrière le vieux livre de comptes, trois plans cadastraux très récents. Ils indiquent respectivement la demeure de Terrence Datler, celle de sir Reginald Dawes, et le palais de Westminster, siège du Parlement.

Toit

Sur le toit plat se trouve un baril d'essence dans lequel un feu a été récemment allumé. À côté, on voit les restes d'un cercle tracé à la craie que Troy a utilisé pour invoquer le vampire de feu.

Une ruelle fait le tour de la maison et mène à la cour derrière l'atelier. Elle est clairement visible depuis le toit. Si les investigateurs arrivent pour la première fois de jour, ils verront Tyler et Troy sortir de cette ruelle pour rejoindre Upper Tooting Road, très animée. Tyler sera immédiatement reconnu par quiconque aura jeté un coup d'œil à la photo du Parti révolutionnaire de Tooting de 1926. Ils marchent jusqu'à l'arrêt de bus et se séparent après s'être embrassés quand le bus de Troy pour Clapham Common arrive. Un test de *Chance* et un *Trouver Objet Caché* permettent d'apercevoir brièvement la longue langue fourchue qu'elle glisse dans la bouche de Tyler alors qu'elle l'embrasse (0/1 point de SAN).

Une fois que Lilian est montée dans le bus, Tyler rentre chez lui à pied. Les investigateurs peuvent essayer de l'interroger s'ils le souhaitent, mais il ne sera pas très bavard et il y a peu de choses que les investigateurs puissent faire, car ils n'ont aucune preuve des mauvaises actions de Tyler.

Tyler sait que Troy lui a ordonné de piéger les membres du Parlement qui soutenaient le programme *Weapons to End War*, mais elle lui a formellement interdit de toucher à Arthur Branstone. Il sait également qu'elle a fourni des « fortifiants » à quelques-uns des hommes. Une réussite extrême en *Persuasion* peut lui délier un peu la langue.



La transformation de Lilian Troy

Arrivée à Clapham, Troy poursuit vers Stepney Green avec le métro. Elle prend tout d'abord la Northern Line et change à Embankment pour prendre la District Line.
Si elle pense qu'elle n'est pas suivie, elle entrera dans des toilettes publiques pour hommes, se transformera en Dr Lewis et sortira quelques minutes plus tard. La serviette qu'elle porte ne contient que les vêtements de Troy et rien de suspect ne peut être découvert dans les toilettes.

La pire menace

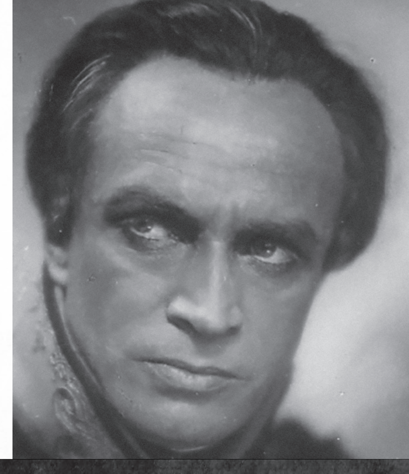
Bien que les investigateurs ne le réalisent peut-être pas, il ne leur reste plus beaucoup de temps. Le **5 novembre,** le Dr Lewis prévoit de faire exploser une bombe sous le Parlement. Les investigateurs ne pourront éviter ce drame que s'ils découvrent le double jeu du docteur.

Le départ de Robert Carrington

Même si Robert Carrington n'a pas participé aux investigations et qu'il ne sert à Londres que d'intermédiaire pour faire entrer Nadim el Nassif en jeu (important pour le **chapitre VI**), il est utile qu'il reparte avant la fin de *cette* aventure. En effet, il ne doit pas être mêlé aux problèmes de la prochaine aventure pour ne pas se mettre en danger.
La raison de son départ n'a pas d'importance. Ses affaires à Londres sont terminées ou il a un rendez-vous dans une autre ville européenne. Sa présence peut également être requise dans son pays d'origine pour des raisons personnelles ou professionnelles. Le Gardien peut improviser une raison de son choix du moment qu'il part avant la fin de l'aventure.

La résidence du Dr Lewis

Les investigateurs devraient arriver par un moyen ou un autre à la demeure du Dr Lewis. Ils vont peut-être réaliser qu'il travaille avec les deux groupes extrémistes, car ceux-ci utilisent la même drogue de « croissance », prescrite par le docteur, ou en tombant par inadvertance sur Troy lors de sa transformation. Tout investigateur qui commence à suspecter Lewis doit faire un test d'*Idée*. Si le test est réussi, ils réaliseront que l'incident de la salamandre de Stepney s'est déroulé à un pâté de maisons de là.
S'introduire dans la maison du Dr Lewis s'avère difficile. Il y a en général 1D10 habitants du quartier dans la salle d'attente et 1D4 chemises brunes qui font des rondes durant la journée. Le Dr Lewis a 25 % de chance d'être à l'intérieur dans la journée et 75 % la nuit.



« Dr Christopher Lewis » / « Lilian Troy »

37 ans, scientifique du peuple serpent

FOR	55
DEX	75
POU	85
CON	70
APP	50/85*
ÉDU	85
TAI	60
INT	100

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 17

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Le peuple serpent dispose des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Leurs ergots préhensiles manient sans peine les armes de fabrication humaine.
Morsure : La morsure d'un homme serpent inocule un venin dangereux. La victime doit réussir un test extrême de CON. En cas d'échec, elle subit 1D8 points de dégâts.

Esquive 38 % (19/7)
Morsure 35 % (17/7) 1D8 points de dégâts + venin
Combat à distance (armes de poing) 45 % (22/9)
Mauser C96 1D10 (E) points de dégâts

Compétences
Anthropologie 25 % (12/5)
Contact avec les reptiles 50 % (25/10)
Eugénisme 65 % (32/13)
Médecine 64 % (32/12)
Mythe de Cthulhu 52 % (26/10)
Occultisme 70 % (35/14)
Premiers soins 65 % (32/13)
Sciences
(biologie) 72 % (36/14)
(chimie) 58 % (29/11)
(pharmacologie) 41 % (20/8)

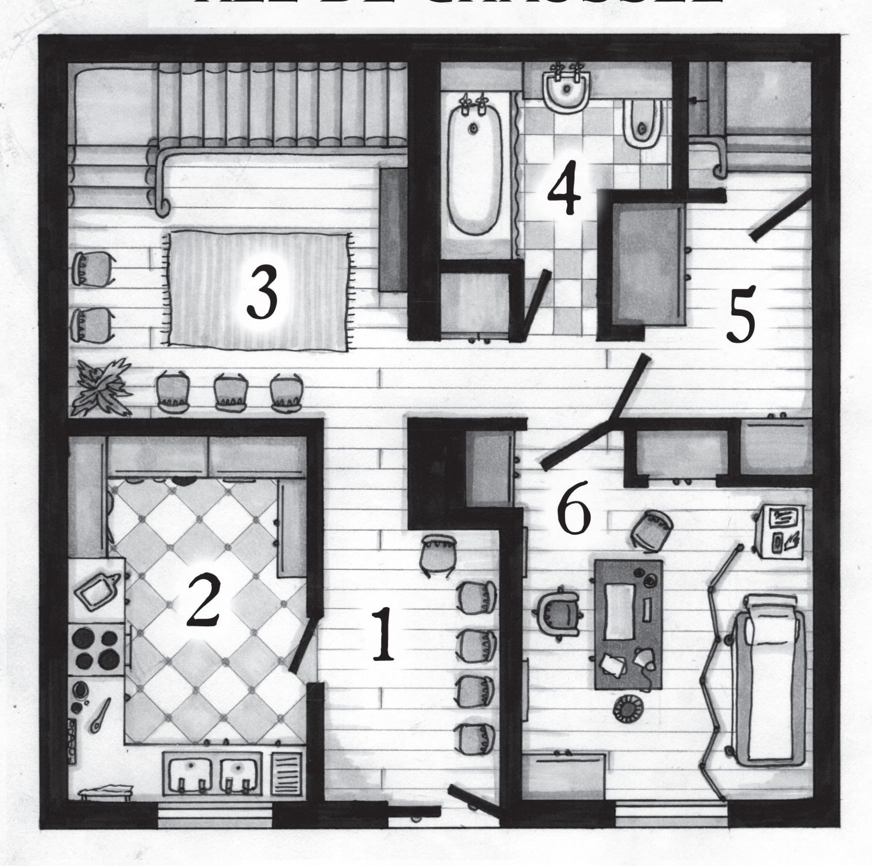
Langues
Anglais 85 % (42/17)
Latin 70 % (35/14)

Sortilèges
Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Doppelgänger, Création de Portails, Hypnotisme

Autre
*50 sous la forme de Christopher Lewis / 85 sous la forme de Lilian Troy

Perte de Santé Mentale
Voir un homme serpent sous sa véritable forme peut faire perdre 0/1D6 SAN.

La résidence du Dr Lewis.





Rez-de-chaussée

(1) Salle d'attente : un chemise brune se tient derrière la porte d'entrée (FOR 90) dans la journée. Le long du mur se trouvent cinq chaises en bois pour les patients. Tous les jours, 1D10 patients du quartier, souffrant de quelque maladie commune, attendent de voir le docteur. S'ils sont plus de cinq, les autres attendent dans la zone **(3)**.

(2) Cuisine : cette pièce est une cuisine normale.

(3) Escalier/Salle d'attente improvisée : ici se trouvent d'autres chaises pour les patients. L'escalier mène aux appartements de Lewis. La porte en haut de l'escalier n'est pas très solide (FOR 50), mais tout de même verrouillée la nuit (ou si le docteur ne veut pas être dérangé).

(4) W.C. et cabinet de toilette : pour les patients.

(5) Escalier menant à la cave : la porte de l'escalier menant à la cave (FOR 80) est en général verrouillée.

(6) Cabinet : cette pièce contient un bureau ainsi que des armoires fermées à clé contenant des dispositifs médicaux et différents médicaments. La table pour les examens se trouve derrière un paravent. Lewis ne laisse ici habituellement rien qui puisse l'incriminer. La porte du cabinet (FOR 80) est verrouillée la nuit.

Premier étage

(7) Salon : le salon est bien agencé, mais apparemment peu utilisé (*Idée*). On trouve sur une table basse quelques lettres d'un certain Eugene van der Klei, un chercheur employé par le *Mogens Institute for Advanced Studies*, York Avenue au coin d'East 81st Street, New York, ainsi que les doubles des réponses de Lewis. Il s'agit d'eugénisme à un niveau très poussé qui laisse de côté toute éthique philanthropique. (Cette correspondance n'a pas d'intérêt pour l'aventure ou la campagne, mais elle permet au Gardien de compléter son histoire à New York. Vous trouverez de plus amples informations concernant le *Mogens Institute for Advanced Studies* dans *Les Secrets de New York*)

Deuxième étage

(8) Chambre à coucher : la chambre n'a pas de caractéristique particulière. Dans un dressing, on trouve des étagères avec des ouvrages médicaux et scientifiques, la plupart concernant l'eugénisme.

(9) Chambre à coucher : cette pièce n'est pas utilisée.

(10) Vestiaire : un test de *Trouver Objet Caché* permettra de trouver une serviette fermée à clé (FOR 60) contenant des vêtements de femme. Si les investigateurs ont vu Lilian Troy, ils reconnaîtront ses vêtements.

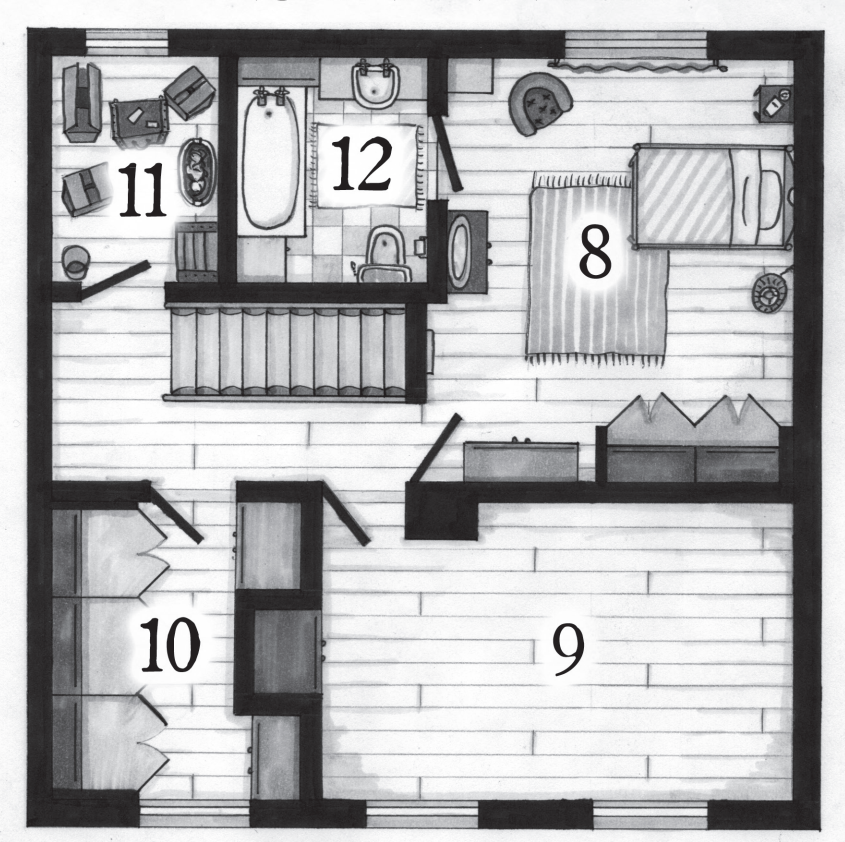
(11) Débarras : on y trouve uniquement du bric-à-brac.
(12) Salle de bain : pièce assez imposante. Dans la baignoire se trouvent des écailles pouvant provenir d'un reptile (*Sciences (biologie)*).

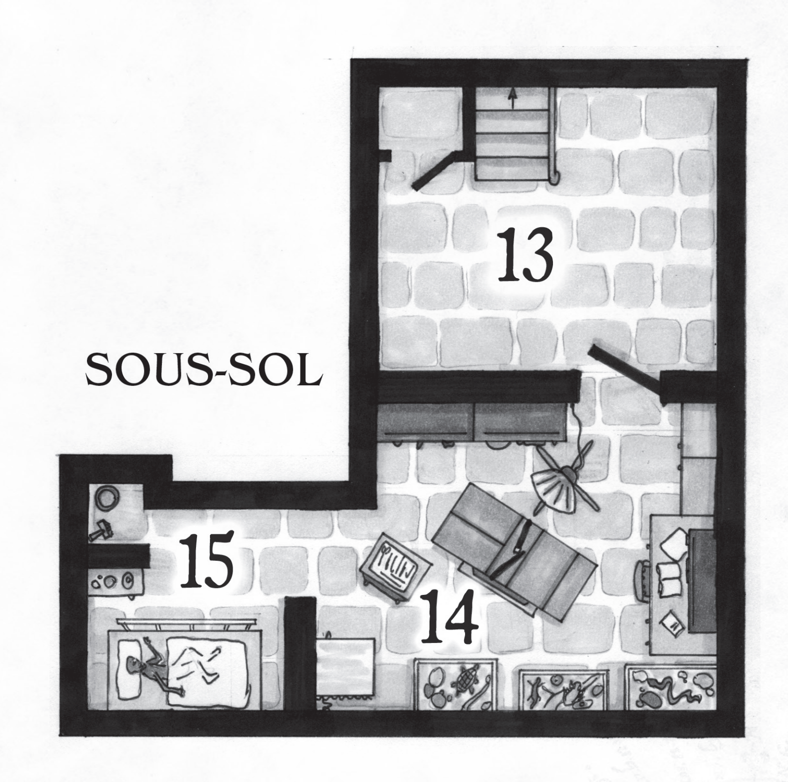
Sous-sol
(13) Débarras : l'escalier vers la cave mène au laboratoire du Dr Lewis, une pièce sans fenêtre, fermée par une porte de FOR 100. Pour y accéder, il faut traverser ce débarras dans lequel se trouvent deux **salamandres** géantes (résultat d'une des expériences les plus réussies) qui attaquent le premier intrus venu.
(14) Laboratoire : une table d'opération et un chariot avec de l'équipement de chirurgie remplissent presque la totalité de la pièce. On y trouve également un réfrigérateur avec des lots de sérum de Lewis, des étagères avec des bouteilles, des pots, des ustensiles et des livres de médecine pointue, un secrétaire, ainsi que des cages et des cuves contenant des reptiles et des amphibiens d'expérimentation.
Une armoire métallique (FOR 90) fermée à clé contient quelques petites bombes prêtes à être implantées, un implant de contrôle fonctionnel (s'il n'a pas encore été implanté dans la tête de Branstone) et une charge assez puissante pour endommager le Parlement (mais pas assez pour le détruire).
Le secrétaire contient trois choses intéressantes :
- Un plan des bâtiments de Westminster. On peut y lire « 5 novembre » en manuscrit et beaucoup de calculs trigonométriques complexes. Une analyse des calculs permettra de voir qu'ils n'ont aucun sens, mais qu'il s'agit plutôt de déterminer des points aussi précis que possible dans la cave du bâtiment. Un test réussi en *Mythe de Cthulhu* suggérera que les équations servent à trianguler un sortilège de *portails*.
- Le journal du Dr Lewis, dans lequel on trouve des comptes rendus des expériences avec son sérum, ainsi que des notes et calculs pour le sortilège de création de *portails*.

Journal de laboratoire du Dr Lewis

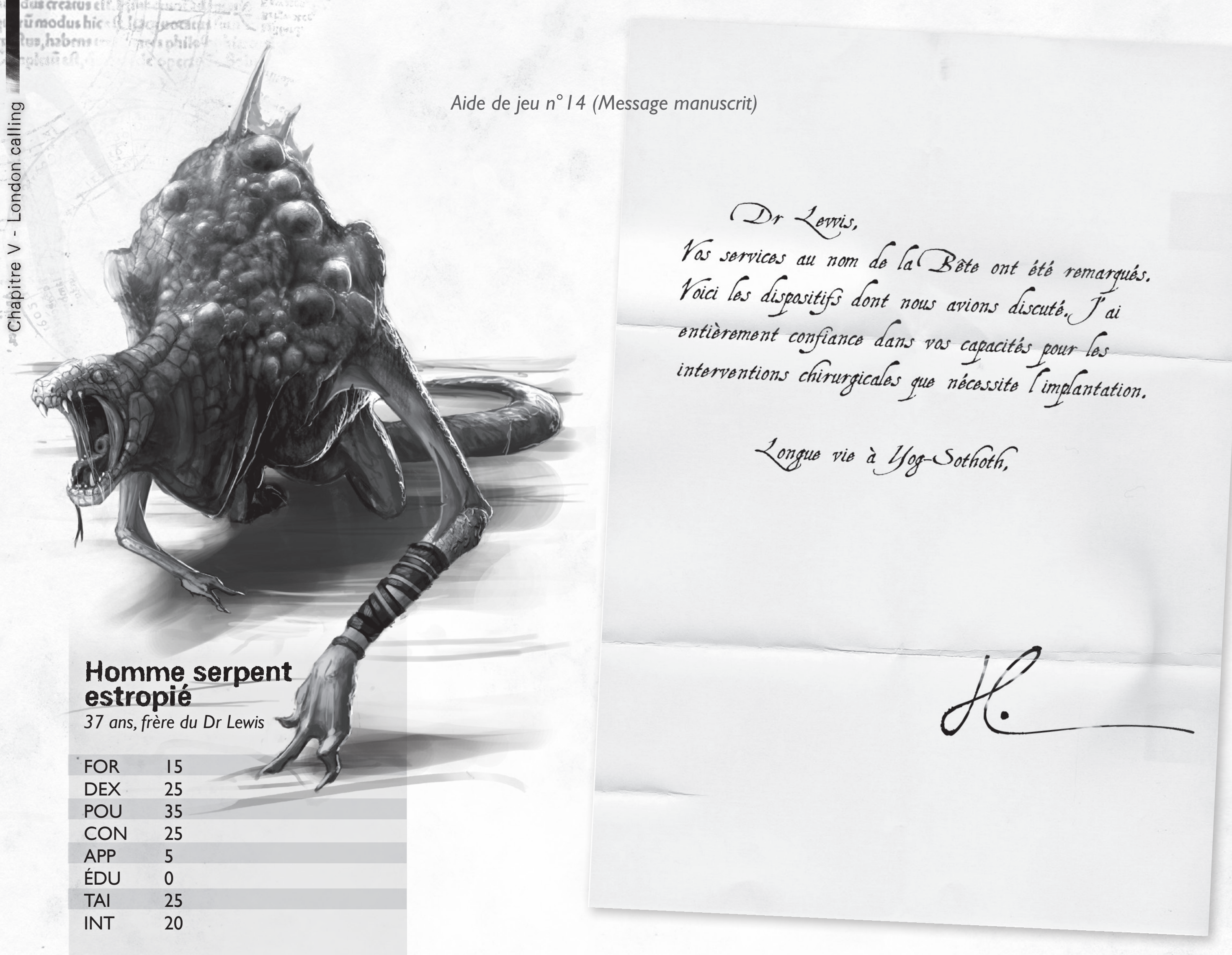
Perte de Santé Mentale : 1D8
Gain de Mythe : +3/+7 %
Gain en Sciences (chimie) : +5/+10 %
Mythe de Cthulhu : 5 %
Étude : 1 semaine
Sortilèges conseillés : aucun

DEUXIÈME ÉTAGE





Aide de jeu n° 14 (Message manuscrit)



Dr Lewis,

Vos services au nom de la Bête ont été remarqués. Voici les dispositifs dont nous avions discuté. J'ai entièrement confiance dans vos capacités pour les interventions chirurgicales que nécessite l'implantation.

Longue vie à Yog-Sothoth.

H.

Homme serpent estropié

37 ans, frère du Dr Lewis

FOR	15
DEX	25
POU	35
CON	25
APP	5
ÉDU	0
TAI	25
INT	20

Points de vie : 5
Impact : - 2
Carrure : -2
Mouvement : 1 en rampant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 7

Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché :
Le peuple serpent dispose des mêmes options d'attaques à mains nues que n'importe quel humanoïde. Leurs ergots préhensiles manient sans peine les armes de fabrication humaine.
Morsure : La morsure d'un homme serpent inocule un venin dangereux. La victime doit réussir un test extrême de CON. En cas d'échec, elle subit 1D8 points de dégâts.

Esquive 12 % (6/2)
Morsure 35 % (17/7) 1D8 - 2 points de dégâts + venin

Compétences
Gémissements de douleur 70 % (35/14)
Hurlements assourdissants 40 % (20/8)

Perte de Santé Mentale
Voir cet homme serpent dégénéré sous sa véritable forme peut faire perdre 1/1D6 SAN.

- Une lettre (*Aide de jeu n°14*). Il n'y a pas d'adresse permettant de remonter à son expéditeur, mais elle soulignera sans doute l'importance des lettres à découvrir dans le **chapitre VII** et pourra persuader les investigateurs de voyager jusqu'en Roumanie.

(15) Réduit : le **frère** estropié de Lewis est allongé sur un matelas posé sur un lit de camp en métal. L'homme serpent dégénéré est incapable de marcher et peut seulement se traîner avec difficulté sur le sol. Il ne peut pas parler, mais pousse des cris perçants d'animal. Il est incapable d'attaquer quelqu'un, mais son apparence est repoussante. Si les investigateurs le tuent et se rendent compte qu'ils ont tué un infirme inoffensif, ils perdront 1/1D4 points de SAN.

La conférence

La conférence *Weapons to End War* doit se tenir à Whitehall, au ministère de la Défense, et non pas dans les murs du Parlement. Les investigateurs ne peuvent y assister que s'ils ont d'excellents contacts à l'intérieur du gouvernement ou de l'armée britannique, ou s'ils sont devenus très amis avec Branstone. Mme Dawes pourrait également être d'une grande aide. Enfin, Nadim el Nassif connaît quelqu'un « qui connaît quelqu'un » (test de *Chance du groupe*).
La conférence couvrira toutes les variétés d'armes en développement ou encore au stade théorique, mais également les armes déjà existantes et de dernier cri. De nombreux scientifiques participent et espèrent susciter l'intérêt afin d'obtenir des fonds gouvernementaux. Les présentations incluent des projets bizarres tels que la scission des atomes et l'utilisation de l'énergie générée pour des armes dévastatrices, mais également des thèmes conventionnels tels que l'utilisation de gaz empoisonnés, de rayons de la mort et des drogues pour augmenter l'efficacité des soldats.
L'intention de Lewis est de contrôler l'esprit de Branstone le 5 novembre. Il ne veut pas utiliser les Fils de la Terreur de Tooting contre la conférence, mais veut que Branstone soit en sécurité pendant qu'il tente de faire exploser le Parlement le jour anniversaire de la conspiration des poudres de Guy Fawkes.



Le plan de Lewis/Troy est d'envoyer les Fils de la Terreur piéger divers endroits de Londres pour créer le chaos dans la ville pendant qu'il enverra Matthew Tyler par un *portail* (créé avec le POU de Tyler) dans le Parlement avec la bombe. Il devra activer le minuteur et repasser par le portail. Lewis espère tuer un maximum de députés lors de cette attaque.
Ainsi Branstone pourra exploiter l'indignation publique suivant l'attentat et s'en servir comme tremplin pour grimper dans la hiérarchie.
Si Tyler est mort, Oliver Tant jouera ce rôle.

Solutions possibles

La meilleure façon de résoudre la situation est de tuer Lewis. Fournir des preuves aux autorités que le Dr Lewis est le cerveau derrière les attaques et qu'il contrôle les Fils de la Terreur et les fascistes permettra à la police et au ministère de l'Intérieur d'arrêter les personnes concernées. Lewis essaiera bien sûr de s'échapper, ce qui lui est relativement facile compte tenu de ses capacités, mais il n'abandonnera pas ses recherches ni, plus important, son frère. Le Gardien décidera si Lewis/Troy voudra se venger des investigateurs ultérieurement.
Branstone pourrait être obligé de démissionner si les investigateurs réussissent à le discréditer. Deux façons de procéder : donner des preuves des scandales au journal *Scoop* pour lesquelles Mahoney est prêt à payer cher, ou fabriquer des preuves qui le lient aux attaques terroristes. Ces deux actions gêneraient grandement les plans de Lewis.
Les investigateurs pourraient obtenir des preuves que les leaders des deux groupes sont de mèche et les utiliser pour négocier avec les membres. Les Fils de la Terreur de Tooting ne seront certainement pas ravis d'apprendre qu'ils ont été utilisés par Troy et se mobiliseront immédiatement pour attaquer les fascistes. Un tel conflit se solderait sans aucun doute par la mort de nombreux activistes des deux côtés. Ironiquement, un effet similaire peut être déclenché par la peur et l'effroi dans la ville entière, comme lors d'une série d'attentats à la bombe prévue. Si Tyler ou Tant survivent, Troy pourrait avancer ses plans.
Dans le pire des cas, l'attaque peut être évitée à la dernière minute en suivant le poseur de bombes à travers le *portail* et en débranchant la minuterie (une simple poignée, mais le Gardien peut faire monter la tension en demandant un test d'*Électricité* ou de *Mécanique*).



Une fois les plans de Lewis déjoués, les investigateurs peuvent se dire qu'ils ont empêché une grande conspiration d'arriver à ses fins, mais n'ont pas de piste concrète pour poursuivre.

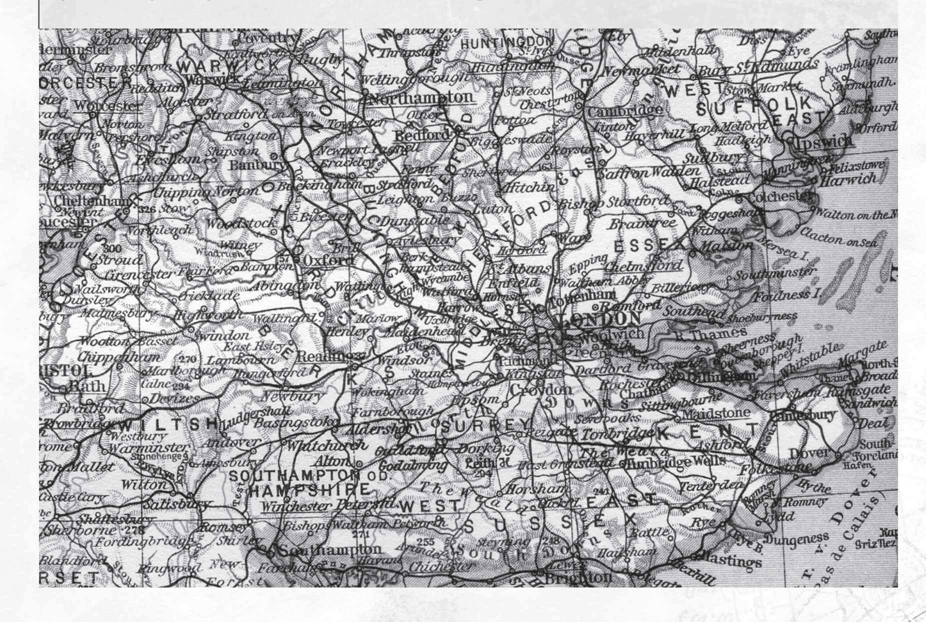
Fin

Pour avoir contrecarré l'attaque du Parlement, les investigateurs gagnent 1D8 points de SAN chacun. Pour avoir sauvé la vie de Reginald Dawes, de son épouse ou de la domestique Mary lors de l'incendie, ils gagnent 1D4 points de SAN supplémentaires.

À la fin du chapitre V…

L'attaque à la bombe doit avoir été évitée. Si les investigateurs n'y parviennent pas, le Gardien est libre de sortir de son chapeau un sauveteur de toute dernière seconde, de la même manière que lors de l'attaque par Guy Fawkes. Il peut également laisser la ville sombrer dans un bain de sang, ce qui a peu de conséquences sur le reste de la campagne. La conspiration continue quoi qu'il advienne.

Le plus important pour la suite est leur nouvelle amitié avec Nadim el Nassif, pour un passage en douceur dans le **chapitre VI** !



chapitre VI

Les fils d'Horus

Où les investigateurs traversent l'Atlantique pour contrecarrer les plans de la Confrérie du Pharaon Noir… et accessoirement sauver leurs vies…

Investigation	5/5
Action	1/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	3/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Éprouvés
Durée estimée	10-12h
Nbre de joueurs	3-5
Types de personnages	Investigateurs du chapitre V
Époque	Novembre 1928

Chronologie

Ce scénario s'adresse au groupe d'investigateurs présent lors des évènements de *London Calling*. Il se situe d'ailleurs dans la continuité de ce chapitre, immédiatement après son épilogue. L'histoire racontée ici n'a cependant aucun rapport avec la conspiration du Jour de la Bête.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont invités à assister à un opéra par Nadim el Nassif, le sympathique marchand d'art rencontré pendant le chapitre V.

En quelques mots

Pendant la représentation d'un opéra, les investigateurs sont les témoins d'une tentative d'assassinat et se font kidnapper par des cultistes de la Confrérie du Pharaon Noir. Ils sont alors les malheureuses victimes d'un sortilège de *Transfert d'Organes* qui leur retire l'estomac, un poumon, le foie et l'intestin grêle. Toujours vivants, les personnages doivent agir au plus vite pour inverser le processus et ainsi sauver leurs vies. Pour cela, ils enquêtent entre le Royaume-Uni et l'Égypte, se frayant un chemin au milieu d'un sac de noeuds impliquant des membres de plusieurs sectes distinctes ainsi qu'une mystérieuse parure de bijoux très convoitée. Leur périple les conduit jusqu'à l'impressionnant temple d'Abou Simbel, où un rituel impie tente de faire revenir à la vie une momie vieille de plusieurs milliers d'années. Une douzaine de sectateurs en transe se trouvent alors entre eux et leurs organes. Interrompront-ils la cérémonie suffisamment tôt pour pouvoir sauver leur propre vie ?

Enjeux et récompenses

- **Interrompre le rituel.** Outre le fait d'empêcher une maléfique momie millénaire de s'éveiller, il s'agit surtout pour les investigateurs de retrouver les organes qu'on leur a prélevés pour pouvoir sauver leur vie. Un échec amènerait à la mort de ce groupe de personnages.
- **Créer un réseau de contacts.** Les investigateurs seront amenés à revenir en Égypte quelques fois avant le Jour de la Bête. Ce scénario est l'occasion pour eux de faire connaissance avec nombre de personnages qui pourront les aider à l'avenir.

Ambiance

Ce scénario s'appuie beaucoup sur le décalage qu'il va exister entre les ambiances résolument différentes de Londres et du Caire. Toutes les deux sont décrites dans la campagne *Les Masques de Nyarlathotep* (*L'appel de Cthulhu* 7e édition). Le gardien pourra également aller chercher de l'inspiration dans les longs-métrages de « momie » qui alternent traditionnellement entre les deux pays : *La Flamme éternelle* (Maurice Tourneur, 1917), *La Momie* (Karl Freund, 1932) ou *Dans les griffes de la momie* (John Gilling, 1967).

À l'affiche

Nadim el Nassif

Ce marchand d'art, ami des investigateurs, est entré en possession d'une magnifique parure ancienne. Malheureusement pour lui, il s'agit d'artefacts dérobés à la Confrérie du Pharaon Noir. Il sera assassiné au début de ce scénario.

Nitocris

Cette pharaonne de la sixième dynastie, surnommée la reine des goules, est récemment revenue à la vie. Elle a pris la tête de la Confrérie du Pharaon Noir et a maintenant des vues sur l'Amérique.

Thomas Wentworth Russel

Le commissaire de police du Caire. Les relations qu'entretiendront les investigateurs avec lui pourront avoir un impact sur les **chapitres XII**, **XVII** et **XVIII**.

Constantine Cafavy

Ce poète égyptien n'a qu'un rôle très mineur au sein de ce scénario, mais il va revenir au cours du **chapitre X** et pourra être un contact au **chapitre XVIII**. Il est intéressant, pour la suite de la campagne, que les investigateurs le rencontrent dès maintenant.

Après la course contre la montre épuisante pour éviter l'attaque aux explosifs des Fils de la Terreur, les investigateurs ont bien mérité une petite pause à Londres. Mais Nitocris, reine des goules et dirigeante ambitieuse de la Confrérie du Pharaon Noir, attend, en Égypte, les organes des investigateurs avec impatience. Elle projette de ramener à la vie un ancien ami gisant dans son sarcophage.



La situation de départ du chapitre VI

Les personnages du **chapitre V** doivent s'être suffisamment liés d'amitié avec Nadim el Nassif pour aller avec lui à l'opéra et être invités à dîner. S'il y a eu des pertes parmi les personnages, leurs remplaçants doivent arriver à temps pour prendre part à l'événement.

Les événements de ce chapitre

Les investigateurs seront impliqués dans le combat entre une petite organisation secrète et la *Confrérie du Pharaon Noir*. En effet, ils deviendront, contre leur gré, donneurs d'organes lors d'une attaque de la Confrérie sur le marchand d'art Nadim el Nassif. Leur voyage les conduira en Égypte, où ils doivent empêcher le retour à la vie du prêtre momifié à qui leurs organes doivent servir.

Histoire

La Confrérie du Pharaon Noir (1)

Le grand sorcier Nephren-Ka tua les descendants du pharaon Djeser et mit ainsi fin à la IIIe dynastie. Il créa un empire de l'obscurité dans lequel, outre les prêtres de Nyarlathotep, seuls ceux de Bast, Anubis et Sebek pouvaient coexister. Les sacrifices humains étaient quotidiens, mais Snéfrou réussit à rassembler assez de volontaires pour fomenter une révolte. Avec l'aide de la déesse Isis, Snéfrou vainquit le Pharaon Noir et l'emprisonna dans un lieu tenu secret. En effet, il était devenu impossible de le tuer, car c'était à présent un avatar de Nyarlathotep. Depuis lors, ses fidèles et leurs descendances tentent de ramener Nyarlathotep sur Terre pour qu'il règne sur l'Égypte. Le plus grand ennemi de ce culte est une société secrète du nom d'*Épée de Snéfrou*, dont la mission est justement de les en empêcher. Ils s'affrontent donc depuis des millénaires, sans que l'un ne prenne l'ascendant sur l'autre.
L'installation principale du culte se trouve dans un labyrinthe, sous les pyramides de Gizeh. On ne peut y accéder que par des entrées secrètes, et parfois même magiques. Le labyrinthe est peuplé par les *enfants du Sphinx*, des créatures étranges au corps d'humain et à tête d'animal (bœuf, ibis, faucon, hippopotame, etc.).

Les janissaires

Les janissaires constituent le corps d'élite et les gardes du sultan ottoman. Leur histoire est aussi fascinante que cruelle. Ce ne sont pas des Turcs, mais les enfants d'un peuple soumis. Les fils sont arrachés à leur mère en pleurs et éduqués en fonction de leurs aptitudes. Seuls les petits chrétiens les plus forts devenaient janissaires. Ces jeunes hommes étaient transformés en guerrier dangereux, en serviteurs loyaux au sultan et en combattants fanatiques de l'expansion de l'islam, par un entraînement sans pitié, une islamisation forcée et une éducation stricte. Au cours des premiers siècles de leur existence, ils inspiraient peur et effroi sur les champs de bataille d'Europe du sud et endiguaient les querelles incessantes et les guerres de succession au trône de l'Empire ottoman.
Tout commença à changer, lorsqu'en 1422, le Serbe Konstantin Mihajlović d'Ostrovitza fut intégré aux janissaires selon la règle de l'époque. Vingt ans plus tard, à l'occasion d'une campagne en Valachie, ses soldats mirent la main sur une série d'écrits et d'ouvrages, dont le contenu horrifia la plupart d'entre eux. Dans ces rouleaux dont le parchemin ressemblait à s'y méprendre à de la peau humaine, des rituels sadiques et des pouvoirs sombres étaient décrits, en l'honneur d'un certain Écorché.
Konstantin sauva les écrits des flammes et les fit entrer dans l'Empire ottoman en toute illégalité pour les étudier de plus près. Il s'entraîna bientôt à suivre ces pratiques et trouva même le courage de partager sa nouvelle croyance avec quelques-uns de ses camarades.
Les rituels et sortilèges promettaient force et pouvoir, qu'il pourrait utiliser pour exercer sa vengeance sur ses anciens tortionnaires, le peuple qui l'avait arraché à son foyer dans sa plus tendre enfance et forcé à faire la guerre.
Konstantin l'« écorcheur » inspirait le respect aux autres guerriers. Ceux qui ne se ralliaient pas à lui, voire menaçaient de le dénoncer, devenaient les victimes de ses funestes rituels.
Même après le décès de Konstantin en 1490, le nombre des fidèles de sa secte continua d'augmenter. La religiosité portée à la vue de tous par ces *faux* janissaires ne leur servit bientôt plus que d'alibi pour leurs rituels secrets et sanguinaires dans leurs sombres forteresses.

Les personnes importantes de ce chapitre

Nadim el Nassif
Marchand d'art au destin tragique
Abd al-Quadir
Frère de sang et prêtre du Pharaon Noir, responsable de l'état fâcheux des investigateurs
Sinan bin Umar
Membre des Vraies Épées et sur les traces des scélérats. Son avis concernant les investigateurs et leurs chances de s'en sortir n'est pas encore tranché
Asifa
Enfant des rues d'Alexandrie ; elle a vu de terribles choses
Timothy Williams Cotten
Colonel ambitieux ; il doit jouer un rôle décisif lors du rituel
Oluwa-Seyi
Prêtresse de la Confrérie ; elle s'est introduite chez le colonel et a gagné sa confiance
Dr Ali Kafour
Égyptologue ; il peut fournir de précieuses informations



Janissaire

Dans le même temps, ils étendirent leur influence aux souverains, ceux-là mêmes qu'ils devaient protéger. Ces derniers voyaient à présent avec effroi l'évolution de leurs gardes du corps, qui exhibaient de plus en plus leurs pratiques monstrueuses. Cependant, les janissaires étaient considérés comme indispensables, et si un sultan s'élevait contre eux, ils n'hésitaient pas à le destituer.
Le sultan Mahmud II trouva le courage, en 1826, de mettre fin à ce fléau et brûla au fer rouge la pourriture qui avait eu si longtemps la main sur l'empire. L'annihilation des janissaires, leur destruction par milliers et le démantèlement de leurs forteresses sont restés dans l'histoire comme une « action bienfaisante ». Seuls quelques janissaires en réchappèrent. Certains purent effectivement prouver leur fidélité indéfectible à Allah et son prophète et d'autres s'enfuirent au dernier moment.
La terrible semence de Konstantin ne put toutefois être totalement éradiquée. Dès le début du XIXe siècle, les écrits maudits passaient de mains en mains, dans des lieux de savoir, jusqu'à ce qu'un jeune savant du nom de Selim Makryat en obtienne un exemplaire et fasse revivre l'horreur.
Un bon siècle plus tard, un culte bien organisé du nom de Confrérie de la Peau s'est établi en Europe du Sud. Il se base sur les idées de Konstantin et compte parmi ses membres de nombreux *faux* janissaires qui ont échappé au massacre et ont survécu jusqu'ici grâce à leurs pratiques occultes.
Les vrais janissaires restants se transmirent de génération en génération la mission suivante : exterminer les traîtres de leurs rangs pour laver leur faiblesse et leur infamie de l'époque. Cette société secrète se nomme « les Vraies Épées ». Certes les « Vraies Épées » liquidaient les « dévoyés » les uns après les autres en Turquie et dans les Balkans, mais ils ne purent pas mettre la main sur tout le monde, car une partie de ces « dévoyés » s'était déjà rendue en Afrique du Nord quand la purge commença. Cette action des vrais janissaires conforta malheureusement le pouvoir de Selim Makryat en éliminant tous ceux qui auraient pu contester sa place.

La Confrérie du Pharaon Noir (2)

Les fugitifs attendaient un signe de l'Écorché. Ils le reçurent par des rêves étranges après l'exécution de rituels brutaux. Leur mission était de rencontrer certains prêtres dans la ville morte du Caire et se rallier à leur communauté. Ainsi, ils seraient protégés des persécutions.
C'est ainsi qu'ils furent menés à la Confrérie du Pharaon Noir. Même si cela ne fut jamais révélé aux janissaires, l'Écorché et le Pharaon Noir sont bien sûr deux visages de la même divinité : Nyarlathotep.
Au cours des cent ans qui suivirent, les anciens fugitifs furent intégrés à la Confrérie.
Les machinations de la Confrérie en 1925 sont traitées dans la campagne *Les Masques de Nyarlathotep*. Le culte fut mené par Omar Shakti, un riche Égyptien, dont l'objectif était de ramener Nitocris, la reine des goules, à la vie. Si les joueurs ont déjà fait la campagne, les racines de la situation actuelle peuvent être adaptées sans trop de difficultés.

a) À l'époque, le plan de la Confrérie ne fut pas déjoué et Omar Shakti ne fut pas vaincu : Peu après la fin des *Masques de Nyarlathotep*, Omar Shakti fut la cible d'un attentat organisé par l'*Épée de Snéfrou* et mourut, Nitocris prit la tête du culte.
b) À l'époque, le plan de la Confrérie fut déjoué, mais Omar Shakti ne fut pas tué : Peu après la fin des *Masques de Nyarlathotep*, Nitocris fut réveillée grâce aux efforts d'Omar Shakti, mais il fut ensuite la cible d'un attentat organisé par l'*Épée de Snéfrou* et mourut, Nitocris prit la tête du culte.
c) À l'époque, le plan de la Confrérie ne fut pas déjoué, mais Omar Shakti fut tué : Nitocris prit aussitôt la tête du culte.
d) À l'époque, le plan de la Confrérie fut déjoué et Omar Shakti fut tué : Peu après la fin des *Masques de Nyarlathotep*, Nitocris fut réveillée grâce aux efforts des prêtres et elle prit la tête du culte.

Dans tous les cas, le grand prêtre Omar Shakti n'est plus de ce monde en 1928 et Nitocris a pris sa place.

Nitocris



Nitocris était pharaonne de la VIe dynastie. Il n'existe cependant aucun écrit contemporain en témoignant, car elle fut bannie de toutes les stèles royales. Quelques sources grecques ultérieures la désignent comme la « femme la plus audacieuse et la plus belle de son époque », mais dans l'esprit du peuple, elle est la « reine des goules ».
Elle avait obtenu le trône après l'assassinat de son frère et prédécesseur Nemtiemsaef II. Par vengeance, elle fit construire une salle souterraine et y fit tenir un banquet, auquel elle convia tous les meurtriers de son frère. Elle y dévia les eaux du Nil et les noya. Elle établit ensuite son royaume, basé sur la vengeance et la cruauté. Un membre de la Confrérie du Pharaon Noir la conduisit à vénérer Nyarlathotep. Ses ennemis mirent fin à son règne en la momifiant vivante et en l'emmurant dans un tombeau dont l'emplacement fut tenu secret.
Elle fut retrouvée en 1925 et ramenée à la vie.
La reine des goules n'eut besoin que de quelques mois pour s'adapter à la vie du XXe siècle, s'initier à la langue et se forger une identité adéquate. Elle fit ensuite son entrée sur la scène publique. Sous le nom d'**Alicia Silverstone**, une riche héritière industrielle, elle évolue dans les classes supérieures de la société des grandes villes en pleine expansion d'Afrique du Nord.
Mais l'intérêt de l'ancienne reine du Nil se porte de l'autre côté de l'Atlantique. Pour s'y établir, sa préférence irait à New York, et elle sonde actuellement le terrain.
Puisqu'elle ne peut pas mener ses affaires en Égypte depuis un autre continent, elle souhaite mettre à sa place un nouveau grand prêtre.
Les mortels de son entourage étant médiocres à ses yeux, Nitocris se vit dans l'obligation de chercher un candidat adéquat.
Son choix se porta assez naturellement sur son ancien conseiller et amant occasionnel, **Sa-Ptah**. Cet homme intelligent a toujours été enclin à vénérer les sombres pouvoirs. Il fut lui aussi banni et son corps repose dans un tombeau oublié. Le moment et les conditions sont réunis pour son réveil, mais ce rituel nécessite une préparation minutieuse et une grande quantité d'ingrédients rares. Il faut, entre autres, les entrailles de quatre victimes. C'est ainsi que les investigateurs deviennent contre leur gré donneurs d'organes pour une vieille momie.

Londres

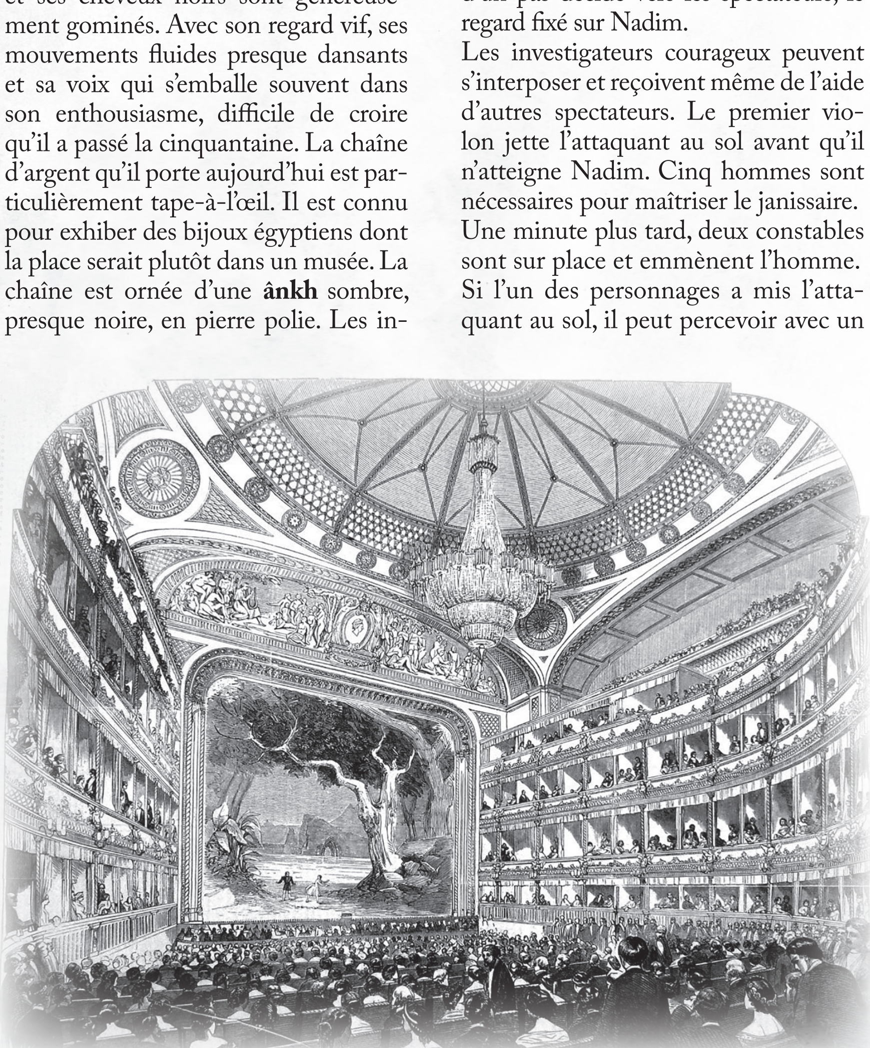
S'étant liés d'amitié avec Nadim el Nassif il y a peu, les investigateurs profiteront des facettes agréables de cette ville sur la Tamise avant de rentrer aux États-Unis.
Nadim, grand amateur de théâtre, les invite à l'opéra de Londres.

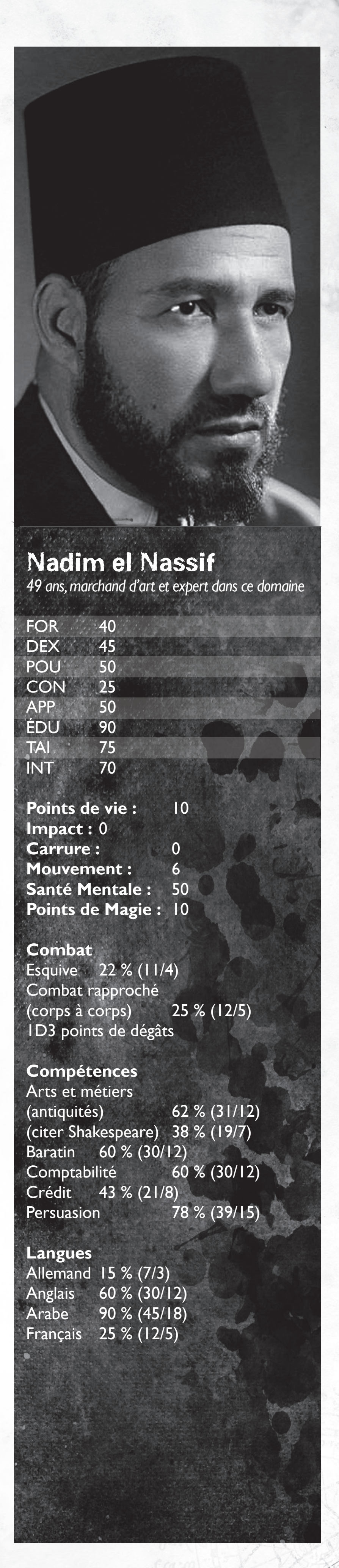
Erreur fatale
Comme décrit dans le **chapitre V**, Nadim el Nassif peut s'estimer heureux. La chance lui sourit et, avec le début de la domination britannique en Égypte, les hommes d'affaires intelligents disposent de bonnes perspectives d'investissement dans le Commonwealth. Le marchand d'art a quitté sa ville natale d'Alexandrie en 1902 pour s'installer à Londres, où il devint riche et estimé. Mais sa bonne étoile va brutalement s'éclipser en cette soirée humide de l'automne 1928.
Grâce à ses bonnes relations avec sa ville natale et à ses contacts en Angleterre et en Égypte dans les domaines de l'art, de l'antiquité et des expéditions, Nadim est entré en possession d'une chaîne magnifique, qui appartenait à une femme aussi belle que dangereuse. Il attend le diadème associé dans le courant de la semaine suivante. Nitocris a perdu ces deux artéfacts après son retour à la vie, il y a trois ans. Un voleur les lui avait subtilisés et elle est récemment parvenue à retrouver leur trace.

Nitocris doit impérativement récupérer ses bijoux, non pas pour l'honneur, mais parce que la *chaîne de Nitocris* et le diadème serviront à la cérémonie préparée depuis des mois par la *Confrérie du Pharaon Noir*, et qu'ils la faciliteraient grandement.
Le hasard et l'œil attentif de l'un de ses sectateurs lui ont permis de retrouver la chaîne, actuellement pendue au cou de Nadim. La Confrérie doit agir avant la vente officielle au British Museum. Il faut voler la chaîne et éliminer ce traître à la nation, qui sympathise avec les Britanniques. Malheureusement, la soirée choisie est justement celle de l'invitation à l'opéra, puis dans son restaurant favori.

Corps et âme, une soirée à l'opéra

Ce soir devait avoir lieu la première de l'*Aida* de Verdi au Royal Opera House de Londres. Cependant, contrairement à la mention sur les billets, les investigateurs et leur hôte se retrouvent dans l'*Enlèvement Au Sérail* de Mozart. Nadim est tout d'abord mécontent, car sa soirée devait être sur le thème de l'Égypte, mais ses protestations sont de courte durée, car les places proposées sont près de la fosse de l'orchestre.
Nadim el Nassif est joyeux par nature, et son humeur est communicative. D'apparence rondouillarde, il est aujourd'hui engoncé dans un costume, et ses cheveux noirs sont généreusement gominés. Avec son regard vif, ses mouvements fluides presque dansants et sa voix qui s'emballe souvent dans son enthousiasme, difficile de croire qu'il a passé la cinquantaine. La chaîne d'argent qu'il porte aujourd'hui est particulièrement tape-à-l'œil. Il est connu pour exhiber des bijoux égyptiens dont la place serait plutôt dans un musée. La chaîne est ornée d'une **ânkh** sombre, presque noire, en pierre polie. Les investigateurs peuvent reconnaître par un test d'*Archéologie* ou d'*Estimation*, que la chaîne représente certes la croix égyptienne par la partie formant un huit, mais au vu du pendentif, il semblerait que ce bijou se porte dans l'autre sens.
« Ce sera donc un conte turc », plaisante ce connaisseur qui relate aux investigateurs l'histoire de ce bijou avant que le début du spectacle ne l'interrompe.
Le premier acte approche de la fin, et l'« enlevée » refuse l'amour de Bassa Selim, lorsque dans la chorale des janissaires, les gardes de Selim aux vêtements colorés, une silhouette sort du rang. L'aria de Constance n'a pas encore résonné que le chanteur en costume sort son yatagan et regarde en direction des personnages. L'éclairage de la scène ne permet pas de dire avec certitude s'il s'agit d'une arme factice, mais les réactions des autres chanteurs indiquent que cette initiative n'était pas prévue. Au plus tard lorsque le porteur de sabre pousse une acclamation, le regard féroce, la musique s'arrête et des murmures se font entendre dans les rangs. Les investigateurs qui maîtrisent l'arabe comprennent le mot prononcé « Hain », traître. Nadim le comprend également et, choqué, se lève. D'autres personnes suivent son exemple. Certains appellent le personnel de la salle pendant que le choriste saute de la scène et se dirige d'un pas décidé vers les spectateurs, le regard fixé sur Nadim.
Les investigateurs courageux peuvent s'interposer et reçoivent même de l'aide d'autres spectateurs. Le premier violon jette l'attaquant au sol avant qu'il n'atteigne Nadim. Cinq hommes sont nécessaires pour maîtriser le janissaire. Une minute plus tard, deux constables sont sur place et emmènent l'homme. Si l'un des personnages a mis l'attaquant au sol, il peut percevoir avec un





Nadim el Nassif
49 ans, marchand d'art et expert dans ce domaine

FOR	40
DEX	45
POU	50
CON	25
APP	50
ÉDU	90
TAI	75
INT	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 22 % (11/4)
Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (antiquités) 62 % (31/12)
(citer Shakespeare) 38 % (19/7)
Baratin 60 % (30/12)
Comptabilité 60 % (30/12)
Crédit 43 % (21/8)
Persuasion 78 % (39/15)

Langues
Allemand 15 % (7/3)
Anglais 60 % (30/12)
Arabe 90 % (45/18)
Français 25 % (12/5)

test de *Psychologie* que ce prétendu terroriste se résigne rapidement dès qu'il est maîtrisé. Cependant, il se remet à gesticuler de plus belle lorsque la police l'emmène. Des investigateurs attentifs remarqueront avec une réussite extrême de *Trouver Objet Caché* que l'objectif n'était pas Nadim el Nassif, mais un arabe assis derrière lui.

Cela donne un premier indice que cet homme dans un costume un peu trop grand pour lui représente un vrai danger. **Abd al-Quadir** fait partie de la Confrérie du Pharaon Noir au service du culte de Londres, et sa mission consiste à ramener la chaîne de Nitocris en Égypte.

C'est dans ce but qu'il observe Nadim à l'opéra, afin de trouver le moment idéal pour la lui subtiliser. L'attaquant janissaire quant à lui se nomme **Said** et est membre des Vraies Épées.

Il a découvert qu'Abd al-Quadir est un ancien janissaire renégat. Pour rétablir son honneur, il avait prévu d'exercer sa vengeance à l'opéra. Au lieu de cela, il se trouve entre les mains de la police londonienne, peut-être même à cause des investigateurs. Abd al-Quadir est à présent acculé car il a été repéré. Le sectateur doit agir cette nuit, faire de Nadim un exemple et voler la chaîne.

Maux d'estomac, réveil désagréable après le dîner

Nadim ne laisse pas cet incident gâcher la soirée. L'opéra est certes annulé malgré les protestations, mais l'Égyptien insiste pour les inviter au restaurant Luxor, à proximité.

« Nous pourrons au moins discuter d'un sujet passionnant ce soir » !

Le Luxor se trouve près des halles de Covent Garden, un établissement luxueux dans lequel Nadim se sent comme chez lui.

Les investigateurs paranoïaques sont rassurés, ils ne sont pas suivis. Abd al-Quadir connaît le déroulement de la soirée de sa victime dans les moindres détails. Il a quitté l'opéra rapidement, profitant de la confusion qui y régnait, pour se rendre au Luxor afin de concocter avec ses frères un menu très spécial.

Les investigateurs sont conduits avec Nadim dans une pièce séparée et sont servis quelques minutes plus tard. Le marchand d'art explique fièrement : « J'ai fait préparer un menu composé de plats typiques de mon pays. » Les hôtes se retrouvent devant des pois chiches, des haricots et des tomates, servis avec le pain traditionnel. L'atmosphère est détendue ; Nadim et les personnages s'entretiennent dans la bonne humeur.

Trafic d'organes

Abd al-Quadir a mis les investigateurs hors d'état de nuire et peut mettre son plan à exécution. Il effectue plusieurs fois le sortilège *Transfert d'organes* avec l'aide de trois frères de son culte. La particularité ici, c'est que le destinataire de ces entrailles ne se trouve pas sur place, mais dans un sarcophage en Égypte. Les lanceurs de sort doivent tenir compte de plusieurs facteurs. Pour le rituel de résurrection, les organes des victimes ne doivent pas venir du sable du Khems, en d'autres termes, ne pas être égyptiens. Les personnages sont donc tout indiqués.

Il tue tout d'abord Nadim pour avoir trahi son pays et son dieu en lui arrachant le cœur pour le manger. Nadim étant Égyptien, ses organes sont inutiles pour le rituel. De plus, le cœur est l'organe qui doit être sacrifié en dernier, sur place.

Avec le sang de Nadim, il retire à chaque personnage un organe rituel, comme lors d'une momification et dépose les « dons » dans des vases canopes préparés pour l'occasion. Ces vases sont une réplique dénaturée des quatre Fils d'Horus. Ils sont de nature magique et préservent l'organe volé de la putréfaction, jusqu'à leur utilisation pour la résurrection du grand prêtre Sa-Ptah. Puisque les « donneurs » doivent également rester en vie jusque-là, un autre sortilège finalise le vol des organes.

Une substance blanche et collante remplace pour le moment respectivement, l'estomac, le poumon, le foie et l'intestin grêle.

Enfin, Abd al-Quadir, affaibli par cette opération, reprend la chaîne et quitte le Luxor, puis Londres.

Un substitut loin d'être optimal

Les investigateurs souffriront par la suite de divers maux. La substance qui remplace leurs organes sert à les maintenir en vie, pas plus.

- Celui dont le **poumon gauche** a été prélevé s'essouffle rapidement et souffre de quintes de toux qui le fait expectorer un crachat blanchâtre.
- Celui qui n'a plus d'**estomac** souffre de violentes douleurs au ventre et d'une sensation permanente de ballonnements.
- Le personnage sans **intestin grêle** a des problèmes de digestion et des douleurs dans le bas du ventre.
- Le métabolisme de celui qui n'a plus de **foie** se dérègle, il vomit souvent de la bile et souffre rapidement de la jaunisse.

Le Gardien doit manier ces symptômes avec précaution. Ils doivent certes constituer un obstacle pour les investigateurs, mais ne doivent pas les handicaper. Ils n'en mourront pas, même si la peur de ce résultat peut se révéler utile pour l'aventure.

La cinquième roue du carrosse

S'il y a plus de quatre personnages au cours du repas, les autres sont épargnés. Abd al-Quadir ne dispose que de quatre urnes magiques et ne peut prélever que quatre organes. Cependant, ces investigateurs ont tout intérêt à ce que leurs compagnons récupèrent leurs organes pour ne pas donner leur vie à un fou momifié.

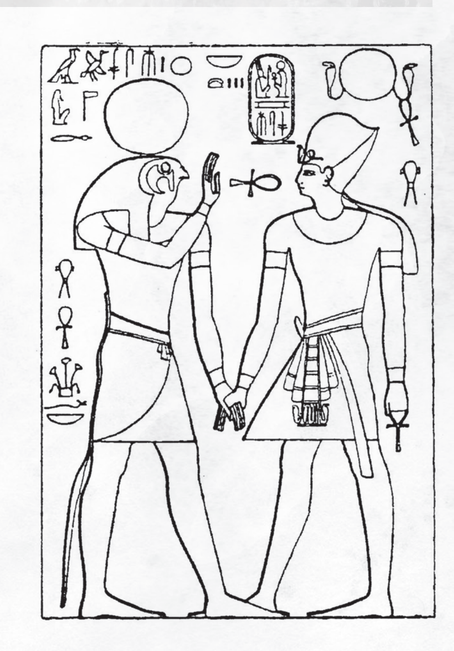
Nadim fait ensuite servir le thé accompagné du narguilé avant le plat principal. Un puissant narcotique a été mélangé au tabac et tous ceux qui en profitent perdront rapidement conscience.

Si l'un des investigateurs refuse de fumer, c'est son thé ou tout simplement une entrée qui seront empoisonnés. Dans tous les cas, le résultat est le même. Avant de sombrer, le personnage à la CON la plus élevée reconnaît dans la pièce l'homme qui était assis derrière eux à l'opéra.

Il sourit.

Le réveil

Le réveil des investigateurs est difficile. Ils sont complètement embrumés par le narcotique et commencent seu-



lement à comprendre ce qui s'est passé. C'est certainement le hurlement d'un employé qui les réveille de bon matin, lorsqu'il les découvre dans une salle privative du Luxor.
Tous les personnages sont torse nu, deux sont sur le ventre (plus pratique pour retirer le foie et le poumon) et deux sont sur le dos (pour l'estomac et l'intestin). Là où les organes ont été prélevés, on peut voir une trace de sang.
Hormis une légère nausée, les investigateurs ne ressentent pas encore les effets secondaires, mais ils découvrent avec horreur le corps de Nadim allongé sur la table, son cœur à côté de lui sur un plateau. Il y a du sang partout et les employés sont hystériques. Cette scène entraîne une perte d'1/1D6 points de SAN. Sans qu'une *Idée* soit nécessaire, les investigateurs feront le lien avec l'événement de l'opéra. Des personnages impassibles pourront remarquer avec un test de *Trouver Objet Caché* que l'ânkh noire a disparu.
Il semble pertinent d'examiner le mort avant que la police ne s'en charge.
Les investigateurs trouvent par exemple un petit bloc-notes dans le manteau du pauvre Nadim, où sont consignées ses dernières acquisitions (voir l'*Aide de jeu n°15*).
De plus, une carte de visite d'un égyptologue de Londres se trouve dans son portefeuille (voir l'*Aide de jeu n°16*).
Quelques minutes plus tard, plusieurs constables arrivent, ainsi qu'un inspecteur de Scotland Yard pour prendre leur déposition. Les investigateurs ne sont pas en mesure de leur fournir beaucoup d'informations et sont soumis à un examen médical et psychologique.

Particularités médicales

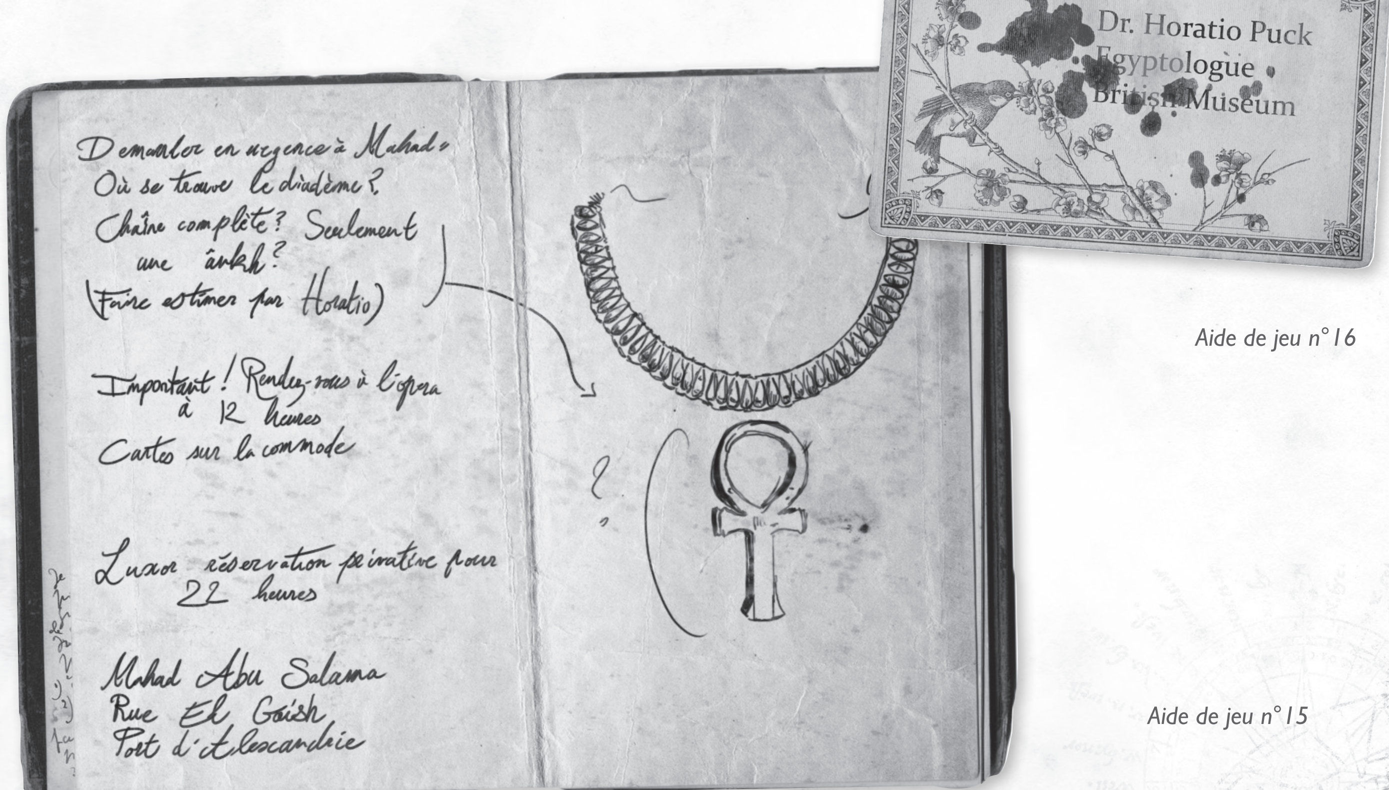
Au plus tard lors de l'examen médical, les investigateurs apprendront la terrible nouvelle. Les premières gênes deviennent des douleurs qui seront examinées par radiographie afin d'expliquer leur état. Plusieurs médecins seront consultés, car ils font face à une énigme médicale. Le diagnostic effroyable est communiqué aux personnages au bout de trois heures. Le médecin en chef, qui se présente sous le nom de **Dr Lecter**, bredouille en se tordant les mains le résultat accablant. « Nous pensions tout d'abord que l'appareil était défectueux ou que les prises étaient surexposées, mais comme vous pouvez le constater sur les clichés, il semblerait... qu'il vous manque un poumon. Nous avons le même constat pour chacun de vous, concernant l'estomac, le foie et l'intestin grêle. Nous n'avons malheureusement aucune explication quant à la disparition de votre organe qui n'a laissé ni trace, ni cicatrice, ni blessure. Il relève même du miracle que vous soyez encore en vie. »
Le médecin est visiblement embêté, car il est impuissant face à ce mystère. Il promet cependant de s'occuper d'eux et de consulter des spécialistes. La nouvelle de la disparition de leur organe leur coûte 1/1D8 points de SAN.

Des nœuds au cerveau, premières investigations

Il est conseillé aux investigateurs de ne pas attendre l'avis des experts qui sont de toute façon dans le flou total. S'ils ont trouvé la carte de visite, ils peuvent se rendre au British Museum. Sinon, il leur reste la police pour discuter avec le terroriste présumé de la veille.

Scotland Yard

Avec *Crédit, Persuasion* ou *Baratin*, il est possible de discuter quelques minutes avec l'homme au sabre de l'opéra. Si un investigateur du **chapitre V** a réussi à nouer de bons contacts avec la police de Londres, leur requête est acceptée sans aucun problème. Il est également possible de voir les effets personnels de Nadim si cela n'a pas été fait au Luxor.
Le janissaire est assis dans une pièce spartiate et regarde fixement le mur blanchi à la chaux. Il porte toujours son costume coloré, qui pourrait être un uniforme authentique et non un simple costume de théâtre tant les détails sont soignés. Pour communiquer avec lui, il faut des connaissances en turc ou en arabe, ou demander la présence d'un interprète.
Une agréable surprise attend les investigateurs : en effet, ils parlent avec quelqu'un qu'il n'est pas nécessaire de persuader ; il suffit de lui poser les bonnes questions. Si les personnages mettent



Aide de jeu n°16

Aide de jeu n°15



fin à la conversation avant d'avoir tout appris, il les interpellera même en leur demandant plein d'espoir : « Mais vous ne voulez pas savoir… ? »

Said fournit aux investigateurs les informations suivantes :

- Il appartient à une ancienne congrégation dont la mission est de protéger la Grande Porte, le palais d'Istanbul. Après un déclin moral tragique, le développement d'un culte blasphématoire au sein même de la communauté et l'extermination des janissaires au début du siècle précédent, peu de personnes réellement croyantes purent être sauvées et des traîtres passèrent à travers les mailles du filet.
- Les croyants restants décidèrent de pourchasser les dévoyés qui semblaient vivre très longtemps. Les connaissances nécessaires furent transmises à des successeurs honorables triés sur le volet. Ils se nomment les Vraies Épées et désignent leurs cibles sous le nom d'*Écorcheurs*.
- De nombreux Frères de la Peau ont été éliminés au cours du siècle dernier. Seul un groupe a réussi à se dissimuler avec brio en Égypte et à y fonder une sorte de pouvoir central.
- Les Vraies Épées opèrent depuis Istanbul. Il est arrivé avec deux compagnons il y a environ un mois pour protéger un homme du nom de Nadim el Nassif, même s'il ne sait pas pourquoi le marchand d'art a éveillé l'attention de ses ennemis jurés.
- « Je suis désolé », déclare le prisonnier lorsqu'il apprend le sort de Nadim. « Il semblerait que le traître ait récupéré ce qu'il voulait. J'ai échoué dans ma mission. »
- Ils avaient surveillé le marchand d'art au cours des dernières semaines jusqu'à ce qu'il reçoive un message indiquant que l'un de ses compagnons était un traître. Il s'agissait d'**Abd al-Quadir**, qui s'était littéralement *glissé dans la peau* du troisième homme.
- **Sinan bin Umar**, son autre compagnon, s'est lancé à la poursuite du traître et parcourt Londres pour le retrouver. Said ne sait pas où il se trouve actuellement, mais si les investigateurs le retrouvent, ils auront un allié précieux.
- **Abd al-Quadir** a atteint son objectif et a impliqué les investigateurs dans ses machinations. C'est lui qui était assis derrière eux à l'opéra.
- Si les personnages lui parlent de leurs problèmes médicaux, Said écarquille les yeux. « Tout Puissant, ils vous ont prélevé vos organes ? Malédiction ! Si vous êtes encore en vie, c'est que leur but n'est pas encore atteint. Ils ont besoin que vous viviez, mais qui sait combien de temps cela va durer… »
- Said ne sait rien concernant la chaîne dérobée, mais il peut mentionner le nom d'Horatio Puck que Nadim rencontrait souvent au British Museum. Ce qu'il adviendra de Said est incertain, mais n'a aucune influence sur le reste de l'aventure. Innocent ou pas, il reste en prison ; on ne charge pas impunément le public avec un sabre, surtout à l'opéra britannique.

En sortant du poste de police, un investigateur peut distinguer une silhouette qui les observe, assise dans un taxi, de l'autre côté de la rue (réussite extrême sur un test de *Chance*). C'est un homme dont les yeux encadrés par un visage sombre et ridé lancent des éclairs. Puis le taxi repart et les personnages le perdent rapidement de vue.

Sinan bin Umar surveille les investigateurs. Il est bien plus expérimenté que Said et sait exactement ce qui s'est passé et ce qui va se passer. Il fait face à un dilemme ; il doit décider s'il tue purement et simplement les investigateurs pour anéantir les plans des Frères de la Peau ou s'il prend un risque et tente de gérer le problème en Égypte.

Il se décide pour la deuxième option et se lance sur les talons d'Abd al-Quadir.

Le British Museum

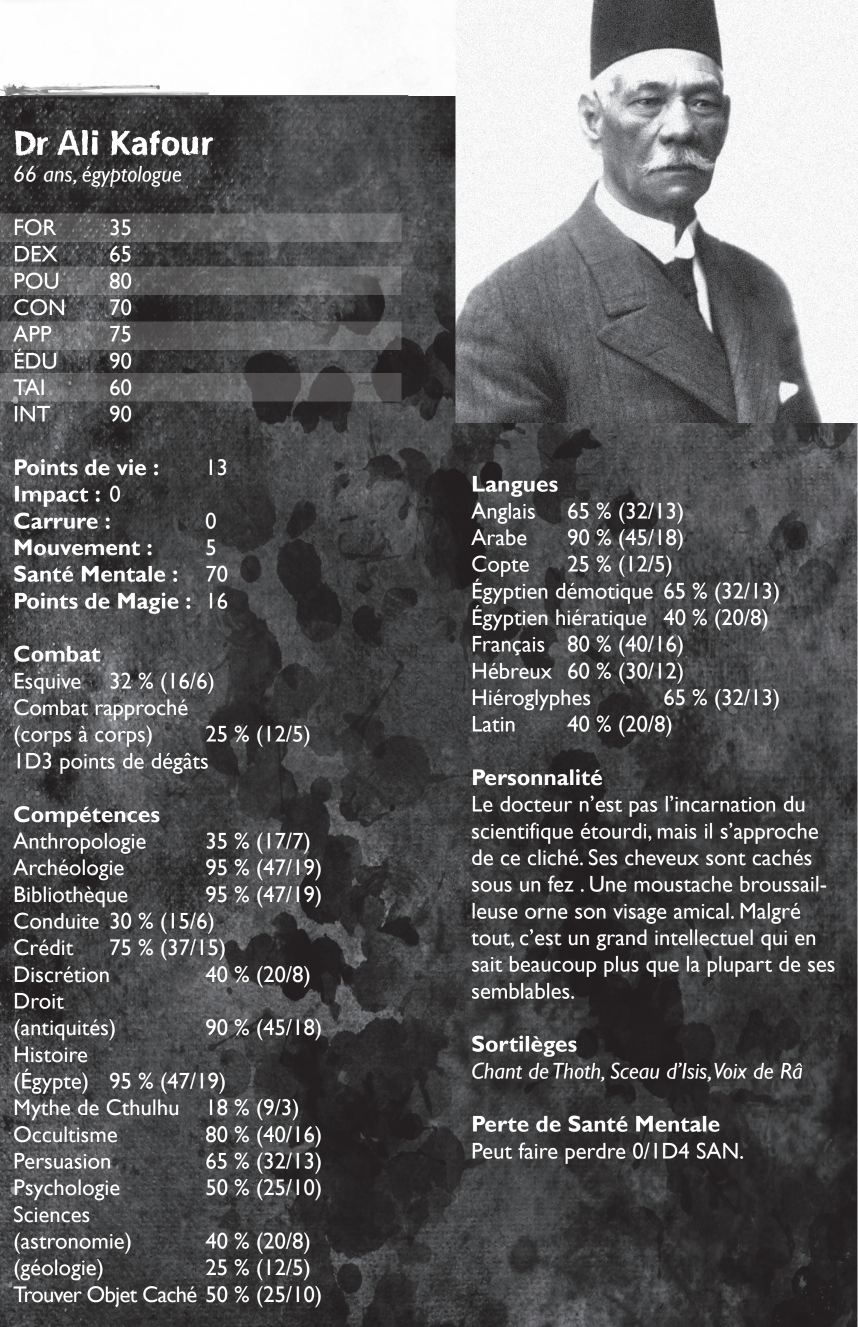
Puisque le nom d'Horatio Puck a non seulement été mentionné par Said, mais qu'il figure de plus dans les documents de Nadim, il est logique que le British Museum constitue l'étape suivante de l'enquête. Cet homme est souvent présent dans le secteur égyptien du musée. En tant que partenaire commercial privilégié de Nadim, il est choqué d'apprendre la mort de son ami, même si cela ne le surprend pas au plus haut point.

« Nadim a mis à disposition du musée de très belles pièces et a noué de nombreux contacts au Caire et à Alexandrie. Nous lui devons beaucoup. Cependant, j'étais persuadé que certaines de ses affaires n'étaient pas très claires. Nous savons tous que l'Afrique du Nord est relativement instable en ce moment. Il a peut-être poussé le bouchon un peu loin cette fois-ci. »

Interrogé sur la chaîne en forme d'ânkh, Horatio Puck réfléchit : « Oui, il m'avait indiqué, il y a quelques jours, qu'il attendait deux bijoux en provenance d'Alexandrie, certainement des trouvailles qu'il souhaitait vendre au musée. Il parlait d'une **ânkh** et d'une **couronne**, qui auraient appartenu à une famille inconnue de la sixième dynastie. Il n'est pas impossible qu'il se soit une fois de plus orné de ces bijoux. Pas étonnant qu'il se les fasse voler. » Il n'a vu aucun de ces objets et ne peut donc pas formuler d'hypothèse. Néanmoins, si les investigateurs lui montrent une esquisse du bloc-notes, l'égyptologue remarque que l'ânkh est portée à l'envers et que l'inscription indique le nom de la famille ou de la personne, qu'il n'arrive pas à lire sur le dessin. Il ne connaît pas l'existence des Frères de la Peau et ne peut pas les aider en ce qui concerne le vol rituel de leurs entrailles. Cependant, Horatio peut leur expliquer que lors de la momification, on prélève quatre organes que l'on offre aux quatre Fils d'Horus dans des vases canopes afin qu'ils protègent le mort dans l'au-delà. « On offre l'estomac à Duamutef, le fils chacal. L'humain Amset conserve le foie du défunt. Le vase canope de Hapi, à tête de babouin, contient le poumon et Kebechsenuef le faucon reçoit l'intestin. »

Horatio peut leur montrer la collection de vases canopes, mais ne peut pas leur consacrer beaucoup plus de temps, car il a un rendez-vous très important avec le professeur Lambert de la fondation Penhew. Il leur mentionne un expert du folklore égyptien, qui connaît mieux que lui la mythologie. Malheureusement, cet expert du nom d'**Ali Kafour** se trouve actuellement à Alexandrie ou au Caire où il se charge de projets archéolo-





Dr Ali Kafour

66 ans, égyptologue

FOR	35
DEX	65
POU	80
CON	70
APP	75
ÉDU	90
TAI	60
INT	90

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 16

Combat
Esquive 32 % (16/6)
Combat rapproché
(corps à corps) 25 % (12/5)
1D3 points de dégâts

Compétences
Anthropologie 35 % (17/7)
Archéologie 95 % (47/19)
Bibliothèque 95 % (47/19)
Conduite 30 % (15/6)
Crédit 75 % (37/15)
Discrétion 40 % (20/8)
Droit
(antiquités) 90 % (45/18)
Histoire
(Égypte) 95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu 18 % (9/3)
Occultisme 80 % (40/16)
Persuasion 65 % (32/13)
Psychologie 50 % (25/10)
Sciences
(astronomie) 40 % (20/8)
(géologie) 25 % (12/5)
Trouver Objet Caché 50 % (25/10)

Langues
Anglais 65 % (32/13)
Arabe 90 % (45/18)
Copte 25 % (12/5)
Égyptien démotique 65 % (32/13)
Égyptien hiératique 40 % (20/8)
Français 80 % (40/16)
Hébreux 60 % (30/12)
Hiéroglyphes 65 % (32/13)
Latin 40 % (20/8)

Personnalité
Le docteur n'est pas l'incarnation du scientifique étourdi, mais il s'approche de ce cliché. Ses cheveux sont cachés sous un fez . Une moustache broussailleuse orne son visage amical. Malgré tout, c'est un grand intellectuel qui en sait beaucoup plus que la plupart de ses semblables.

Sortilèges
Chant de Thoth, Sceau d'Isis, Voix de Râ

Perte de Santé Mentale
Peut faire perdre 0/1D4 SAN.

giques. On pourra le trouver facilement dans l'un des instituts de ces villes.

Changement de décor

Tous les indices recueillis pointent vers l'Égypte. On peut également imaginer que les organes des investigateurs sont déjà en route (*Idée*).

Si les personnages tentent de trouver au préalable Sinan bin Umar, leurs recherches seront infructueuses. Après une ou deux journées à explorer la ville en vain, la gravité de leur situation médicale devrait supplanter l'espoir de trouver un allié utile.

Il est temps de se préparer au voyage et de quitter Southampton par le premier bateau pour rejoindre Alexandrie.



Égypte

La traversée depuis l'Angleterre dure neuf jours. Cela laisse assez de temps pour jouer un peu plus les symptômes des investigateurs. Il suffit d'instiller la peur d'une dégradation de leur état ; une perte de points de vie ou une limitation des capacités n'est pas nécessaire.

À leur arrivée à Alexandrie, les investigateurs sont confrontés à une culture qui leur est étrangère et où les touristes britanniques se font rares. Les souvenirs des grèves et révoltes précédentes sont encore frais dans les esprits ; l'indépendance arrachée il y a peu est incertaine et le roi d'Égypte semble emprunté.

C'est dans cette situation confuse que les investigateurs doivent se mettre en quête de leurs organes. La première adresse à laquelle ils vont aller frapper sera en toute logique le comptoir du commerçant **Mahad Abu Salama**, dont le nom apparaît dans le bloc-notes de Nadim.

La rue *El Gaish* n'est pas difficile à trouver, car elle longe le port et constitue le lieu parfait pour y échanger des marchandises. L'un des comptoirs près du marché aux poissons appartient, d'après l'écriteau en arabe, à Abu Salama. Si les investigateurs souhaitent obtenir des informations préalables, il leur faudra de la *Chance* pour tomber sur un Égyptien sans préjugés qui veuille bien les aider.

À pleins poumons, course poursuite dans les rues

Le comptoir semble fermé, bien que les investigateurs soient arrivés en ville au cours de la matinée et que les autres marchands semblent s'affairer. Sur une fenêtre donnant sur la rue, une phrase est écrite en rouge : « Ami des Britanniques ». Si les personnages s'intéressent de plus près au bâtiment, ils peuvent déjà remarquer les regards inamicaux de quelques passants et habitants.

S'ils font le tour du bâtiment, ils arrivent à distinguer une petite arrière-cour à travers une clôture de jonc. Elle est utilisée pour le stockage.

À l'étage, le mur arrière s'est effondré. Le bois a explosé, formant un trou béant de la taille d'un homme.

Dans cette ouverture se trouve un adolescent égyptien qui observe les investigateurs. S'ils le hèlent, il saute du mur et atterrit sur une pile de caisses posée dans l'arrière-cour. Une autre phrase et il se précipite par-dessus la clôture et détale. Si les personnages ne le poursuivent pas, le Gardien doit le faire réapparaître un peu plus tard au cours de l'aventure pour qu'il leur livre des informations.

Le comptoir ne peut pas être exploré plus en détail, car des gens se rassemblent au bout de quelques minutes autour des investigateurs et leur demandent plus ou moins gentiment de déguerpir. Il est conseillé de suivre ce conseil et de ne pas se mettre à dos la moitié du marché d'Alexandrie. Une visite, même nocturne, les confronte à 1D6 personnes se trouvant dans la rue. En cas d'altercation, 2D20 personnes accourent au bout d'1D6+4 rounds.

L'enfant des rues

Si les investigateurs tentent de poursuivre l'enfant, une course dans un dédale de ruelles, escaliers, tunnels et maisons d'une ville inconnue les attend. Au début de la poursuite, ils ont deux « longueurs » de retard (distance abstraite).

Dans l'ordre de votre choix, des jets d'*Orientation, Écouter, Trouver Objet Caché* et *Saut* sont nécessaires. Si les investigateurs perdent l'enfant de vue, leur perspicacité peut les aider à découvrir la direction qu'il a prise. Les indices peuvent être un groupe de personnes qui gesticulent, une femme bousculée qui hurle dans une rue parallèle ou encore un chien qui aboie en bas d'un escalier.

À chaque échec (évité si au moins

l'un des personnages réussit son test), les investigateurs perdent une « longueur ».

L'enfant qu'ils poursuivent est une fillette aux cheveux courts du nom d'**Asifa**, qui doit réussir des jets d'*Esquive* et de *Saut* ainsi que de Constitution pour ne pas se faire rattraper.

Si la distance dépasse cinq « longueurs », Asifa s'échappe.

Si les investigateurs réussissent à la rattraper, elle entre dans un café fermé pour s'y cacher. Elle doit tout d'abord être apaisée par un test de *Psychologie,* car elle craint d'être violentée et tuée. Dès qu'elle est rassurée, elle accepte de parler en échange d'un repas et de quelque chose à boire. À l'étonnement de tous, elle parle assez bien anglais et relate ce qui suit :

- Jusqu'à la fermeture du comptoir de M. Salama, elle aidait avec les trois commis et était payée pour espionner occasionnellement ses concurrents. Les affaires de M. Salama marchaient bien, car il s'était opposé au boycott des marchandises britanniques et continuait de commercer avec l'Angleterre. Cela lui apportait certes peu de sympathie, mais d'autant plus de gains.
- Il y a deux semaines, un Anglais s'est présenté, un certain **colonel Cotten**, intéressé par deux bijoux d'une ancienne dynastie. Il voulait savoir quelles fouilles avaient permis de mettre au jour ces trésors et qui était l'acheteur. Il offrit une somme considérable pour les deux pièces afin d'enrichir sa collection personnelle. Cependant, M. Salama refusa poliment, car il avait déjà accepté l'offre d'un acheteur de Londres. Le colonel Cotten proposa plus, mais le commerçant se contenta de secouer la tête. L'un des bijoux, une **chaîne**, était déjà parti pour Londres et le **diadème** était en préparation pour l'expédition.
- Deux jours plus tard, l'incident se produisit, et Asifa est persuadée de l'implication de l'Anglais. Tard le soir, un peu avant le départ du diadème et son chargement sur le bateau qui devait l'emmener à Londres, le comptoir fut attaqué.
- Deux serpents ailés descendirent du ciel et firent irruption à l'étage. Tout alla très vite et ce fut sanglant. Asifa jure qu'elle a vu M. Salama et ses employés se faire dévorer par les serpents qui prirent ensuite la caisse contenant le diadème dans leur gueule pour disparaître dans la nuit.
- Asifa avait réussi à se cacher sous un bureau et y resta jusqu'au lendemain, rassurée d'entendre les voix des autres marchands.
- Les autorités mirent l'attaque sur le dos des concurrents voulant faire payer à M. Salama son commerce avec les Britanniques, et balayèrent d'un revers de manche les déclarations de la fillette hagarde.

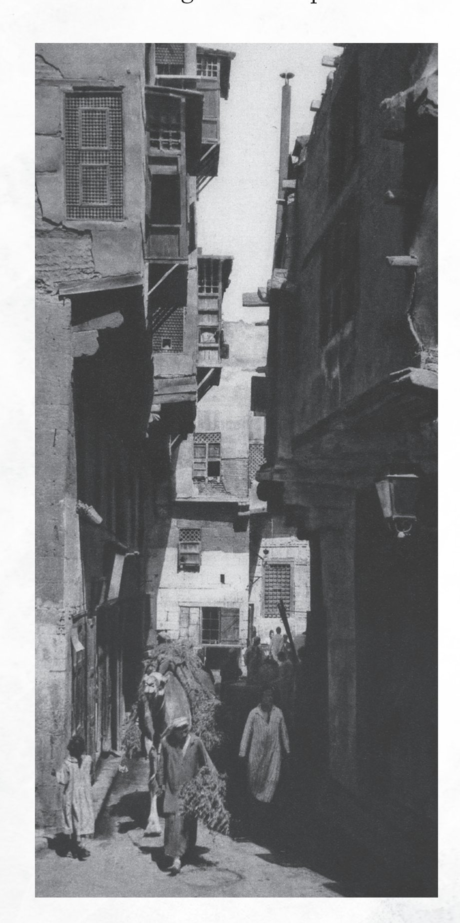
Si les investigateurs veulent en savoir plus sur ce Britannique suspect, Asifa leur indique qu'il s'agit d'un haut fonctionnaire ou similaire, ayant mentionné le consulat ainsi que le quartier riche à l'ouest d'Alexandrie.

Un cœur à prendre, le Britannique Timothy Williams Cotten

En passant par le consulat britannique, les investigateurs peuvent apprendre le nom complet de leur suspect ; il s'agit de **Timothy Williams Cotten**, un colonel à la retraite depuis six ans. Il aide de temps en temps le consulat en servant de médiateur. L'influence des Anglais se faisant de plus en plus limitée en Égypte, la sienne a diminué également ; il ne lui reste plus que les dispositions concernant la navigation. Il s'occupe parfois des fouilles archéologiques menées par les instituts britanniques.

Son adresse est *facile* à obtenir avec un test de *Crédit*. Les investigateurs sont envoyés vers les villas à l'ouest d'Alexandrie, construites sur la côte méditerranéenne.

Si les investigateurs ne parviennent





Asifa

12 ans, enfant des rues d'Alexandrie

FOR	30
DEX	60
POU	60
CON	25
APP	40
ÉDU	35
TAI	35
INT	55

Points de vie : 6
Impact : -1
Carrure : -1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 53
Points de Magie : 12

Combat
Esquive 45 % (22/9)
Combat rapproché (corps à corps) 20 % (10/5)
1D6-1 points de dégâts

Compétences
Discrétion 40 % (20/8)
Écouter 54 % (27/10)
Orientation 60 % (30/12)
Persuasion 40 % (20/8)
Sauter 50 % (25/10)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Arabe 70 % (35/14)

Personnalité
Ses cheveux courts et hérissés, son visage adolescent aux lèvres pleines ainsi que son comportement et ses mouvements sont tout sauf ceux d'une jeune fille. Mais Asifa n'y prête aucune attention. Elle s'habille simplement, dans une tenue adaptée à son travail, aux déplacements rapides dans les ruelles d'Alexandrie et à la survie quotidienne d'une orpheline sans domicile. Depuis l'attaque du comptoir, elle agit avec une prudence extrême, touchant à la paranoïa, et ne reste jamais deux nuits de suite au même endroit.



Timothy Williams Cotten

63 ans, colonel

FOR	50
DEX	65
POU	45
CON	60
APP	60
ÉDU	75
TAI	65
INT	70

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé Mentale : 45
Points de Magie : 9

Combat
Esquive 32 % (16/6)
Combat à distance (armes de poing) 85 % (42/17)
Colt M1911 1D10+2 (E) points de dégâts
Combat à distance (fusils) 45 % (22/9) **Fusil à éléphant** 3D6+4 (E) points de dégâts

Compétences
Anthropologie 15 % (7/3)
Archéologie 15 % (7/3)
Comptabilité 45 % (22/9)
Crédit 70 % (35/14)
Équitation 50 % (25/10)
Persuasion 30 % (15/6)

Langues
Anglais 88 % (44/17)
Arabe 15 % (7/3)

Personnalité
Le colonel Cotten est un Britannique patriote grisonnant. Il est plein d'enthousiasme lorsqu'il discute de thèmes qui le concernent, tels que l'empire, la chasse et les secrets de la colonie, et prompt à la colère quand il s'agit des Égyptiens et de leur autocratie. Il est aveuglé par son amour pour son assistante africaine et ne voit pas la malveillance avec laquelle elle l'entraîne dans son jeu.

pas à faire bonne impression au consulat, il leur faudra 1D4 heures de recherches pour obtenir l'adresse.

Deux femmes dangereuses

À l'adresse indiquée se trouve une belle villa blanche à deux étages, de style colonial. Une jeune Africaine reçoit les visiteurs.

Elle se présente sous le nom d'**Oluwa-Seyi**, assistante et traductrice du colonel. Elle informe le maître de maison de la visite et conduit les investigateurs à une terrasse avec vue sur la mer. Ils doivent patienter quelques instants, car le colonel discute avec une partenaire commerciale venue des États-Unis. Les personnages prennent donc place dans des canapés très confortables et peuvent observer les animaux sauvages empaillés et la très belle collection d'armes de chasse du colonel. Le tableau encadré, au-dessus de la cheminée disproportionnée, devrait susciter l'intérêt des investigateurs, car il représente le dessin au fusain d'une ânkh inversée, la même que celle du bloc-notes de Nadim.

Un investigateur curieux peut entendre des bribes de la conversation avec un test d'*Écouter ;* des mots tels que « Expedition Clive », « Mykérinos » ou encore « Temple d'Hasthor » qui ne l'aident pas beaucoup. Ils parlent de Boston et de Londres, mais la conversation ne semble pas plus intéressante que cela. Le colonel tente apparemment de faire durer l'entretien, mais son interlocutrice coupe court à la discussion.

Miss Silverstone, femme à la peau sombre et toute vêtue de blanc, prend aimablement congé, ne remarque probablement pas les investigateurs, et sort de la villa accompagnée de l'assistante.

Nitocris est ainsi passée à quelques mètres des personnages. Elle s'est assurée ici que son plan pour le réveil de Sa-Ptah pourrait bientôt se réaliser et que le colonel Cotten, ne se doutant



Oluwa-Seyi

25 ans, prêtresse de la Confrérie

FOR	50
DEX	70
POU	90
CON	55
APP	85
ÉDU	60
TAI	55
INT	80

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 18

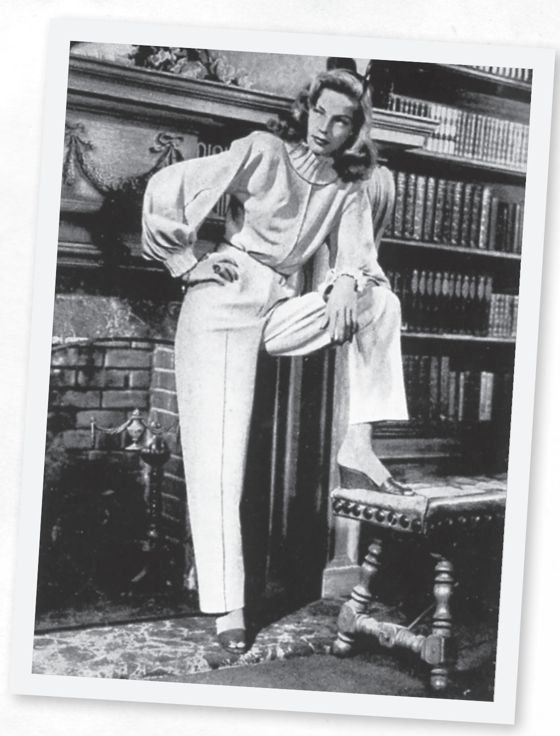
Combat
Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
Jambiya (poignard à lame courbe) 1D6 + 2 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers (théâtre) 65 % (32/13)
Comptabilité 55 % (27/11)
Crédit 20 % (10/4)
Imposture 56 % (28/11)
Mythe de Cthulhu 24 % (12/4)
Naturalisme 20 % (10/4)
Occultisme 48 % (24/9)
Persuasion 65 % (32/13)
Sciences (astronomie) 30 % (15/6)

Langues
Anglais 70 % (35/14)
Arabe 60 % (30/12)
Égyptien démotique 50 % (25/10)
Nubien 80 % (40/16)

Personnalité
Beauté exotique qui pourrait faire tourner la tête à n'importe qui. Elle est néanmoins glaciale et calculatrice lorsqu'il s'agit de réaliser les plans de sa reine Nitocris et de son dieu. Elle peut donner des ordres à une quarantaine de sectateurs dans le cadre de cette aventure. Elle s'emploie à célébrer la résurrection de Sa-Ptah avec quelques sectateurs triés sur le volet. Elle est bien consciente que sa réussite lui fera perdre sa place actuelle au sein du culte, mais est persuadée que Nitocris lui réserve un rôle important une fois que l'Égypte sera sous la domination du prêtre.

Sortilèges
Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Quête du Cœur, Transferst d'organes



Charmante visite.

pas qu'il va bientôt faire don de son cœur, était une victime bien choisie. Elle est entièrement satisfaite de ce qu'elle a vu.

Sagesse postcoloniale

Même si ses heures sont comptées, le colonel est ravi de recevoir de la visite et de discuter du bon vieux temps autour d'une tasse de thé. Il a bien sûr des idées tout arrêtées sur le sujet de l'indépendance de l'Égypte. Il ne cache pas son opinion sur le roi, qu'il considère comme un idiot incestueux, et sur l'indépendance, une vaste fumisterie. Toute personne partageant son avis devient aussitôt son ami et confident (facile à détecter avec un test de *Psychologie*).

Cette bonne disposition envers eux serait un avantage pour la suite, s'ils souhaitent obtenir des informations. Le colonel se targue d'être un grand collectionneur d'art, ce que l'on peut constater à la décoration de son entrée et de son salon. Ici et là, des vases, des sculptures et autres œuvres sont exposées, mais sans la moindre finesse, souci du détail ou encore homogénéité d'époque.

Si un investigateur pose une question directe concernant les bijoux, il prend une gorgée de thé et déclare :

« Messieurs, dans ce cas particulier, je revendique mon droit sur ces deux pièces provenant de fouilles dont j'ai la paternité depuis quelques années. Voilà que cet escroc, cette crapule égyptienne, le vend et l'envoie à Londres. Qui sait ce que sont devenues mes pièces. Mais les autorités vont bientôt s'en occuper. »

Si les investigateurs lui annoncent la mort du marchand d'art, son étonnement est sincère : « Diable, ces Égyptiens réussissent toujours à m'empoisonner la vie ! Il ne me reste plus qu'à faire un détour par l'Angleterre pour les récupérer. » Il explique aux personnages qu'il lui faut absolument ces bijoux, qui de toute façon lui reviennent de droit. Un test de *Psychologie* prouve aux investigateurs qu'il en est convaincu. Il dit par conséquent la vérité, mais cache tout de même quelque chose d'essentiel.

Un amour passionné pour l'assistante

Si le colonel abhorre les Africains du Nord locaux, il voue une véritable adoration à son assistante d'Afrique Noire. Le colonel Cotten est tombé éperdument amoureux d'Oluwa-Seyi, qu'il nomme en secret sa « princesse nubienne ». Il la couvre de cadeaux et Oluwa sait qu'elle peut faire de lui ce que bon lui semble.

C'est une prêtresse de la Confrérie du Pharaon Noir et elle a tiré parti de ces dernières années pour accéder à un poste de pouvoir tout en restant discrète. Elle exécute les missions de Nitocris consciencieusement et avec détermination, dans l'espoir de prendre un jour la direction du culte en Afrique du Nord, une fois que la sombre reine partira pour l'Amérique. Malheureusement, l'influence du Britannique a beaucoup diminué ces derniers temps, et avec elle sa latitude à manœuvrer, malgré la bonne volonté du colonel. De plus, Nitocris a décidé de ramener quelqu'un à la vie, qui prendra bientôt les rênes en Afrique du Nord et en Europe.

Prête à tout faire pour la Confrérie du Pharaon Noir et plaire à sa prêtresse, Oluwa s'emploie à réaliser les plans de résurrection de Sa-Ptah. Peu avant ce triomphe tant attendu, elle dispose de tout ce dont elle a besoin et le tombeau secret sous le temple à Abou Simbel a été découvert.

La chaîne et le diadème sont en possession du culte, et les vases canopes sont arrivés à Alexandrie avec les organes nécessaires. Il ne manque plus qu'un cœur à « offrir » sur place, et le colonel lui a déjà donné son cœur. Il ne reste que quelques jours avant le rituel ; son succès sera alors total et elle pourra monter dans la hiérarchie.

Elle est très impatiente.

Les affaires du colonel

Le colonel n'a aucune idée de ce que convoite son assistante et pense devoir récupérer les bijoux pour en faire cadeau à sa « princesse nubienne ».

Ses réponses sont donc naïves, aucunement teintées du Mythe ; il ne sait rien à propos des Frères de la Peau, des serpents volants ou du rituel de momification, et n'est d'aucune assistance dans ce domaine. Néanmoins, si la discussion se porte sur les momies, il peut recommander le **Dr Kafour**. Ce dernier se trouve actuellement à Alexandrie : « Un petit diable dégourdi, pas courant pour un Égyptien. Il est souvent à l'institut d'Histoire. »

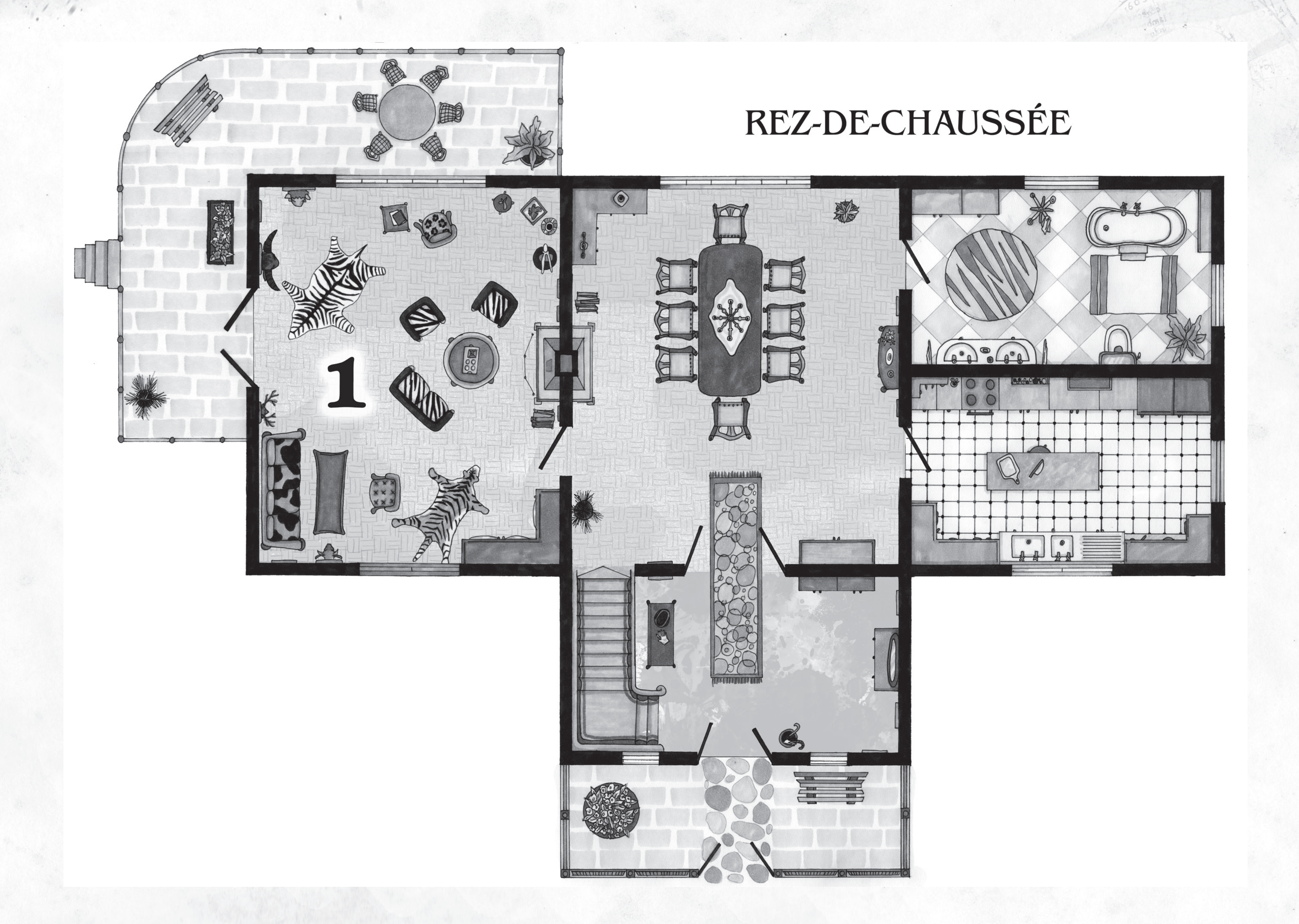
Concernant ses affaires avec des investisseurs américains et la visite de la dame, le colonel reste laconique. Il ramasse d'ailleurs une enveloppe bleue qui se trouvait sur la table et la met dans la poche de sa veste. « Beaucoup de contrats prometteurs sont en cours et m'ont été présentés par cette dame de Boston très cultivée. Mais vous savez bien qu'un gentleman tient sa langue », commente-t-il avec un sourire malicieux en buvant une gorgée d'Earl Grey. Concernant l'ânkh renversée, il indique que son assistante s'est chargée de la décoration du salon et que le tableau a peut-être été accroché à l'envers.

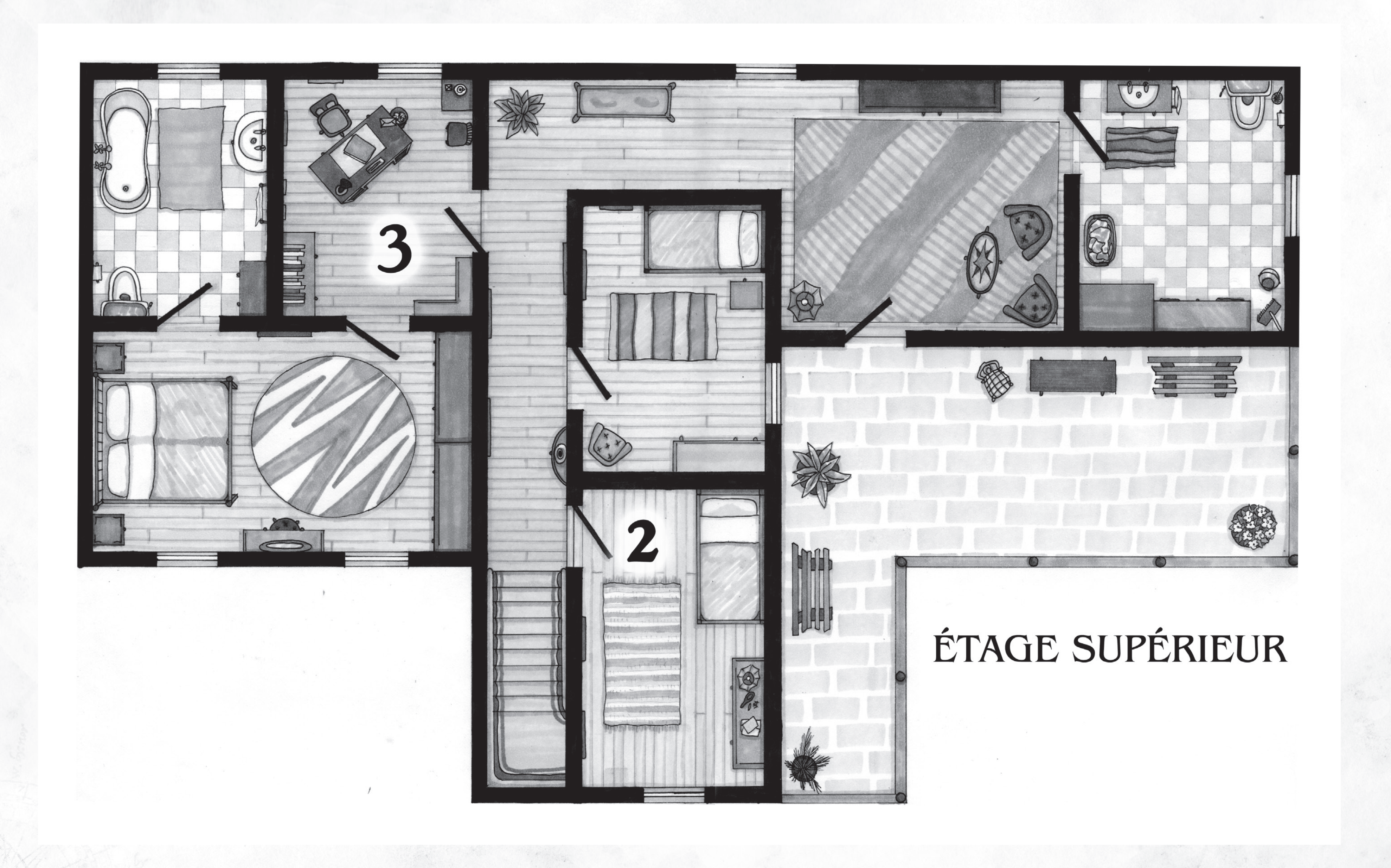
Si la conversation porte sur les fouilles dont s'occupe le colonel, il rapporte avec fierté avoir découvert un passage secret au sud d'Abou Simbel. Il y a trois mois, ils ont découvert un temple dissimulé sous celui d'Hathor où repose la reine Nefertari. Il souhaite présenter cette découverte au public dans les semaines qui viennent, afin de s'élever au rang de Carter ou de Champollion dans le domaine de l'égyptologie.

Ici encore, ce sont les suggestions d'Oluwa qui ont éveillé chez lui cet espoir de renommée. L'assistante les interrompt lorsque le sujet d'Abou Simbel est abordé, car elle a deviné entre-temps, et à sa grande stupéfaction, que les visiteurs sont les « donneurs d'organes ». Elle veut éviter que ses victimes en apprennent trop. S'ils posent des questions ouvertes sur la Confrérie et les rituels, la prêtresse s'arrangera pour que leur première nuit à Alexandrie soit des plus déplaisante. Elle lancera quelques-uns de ses frères à leurs trousses comme décrit dans le paragraphe *Sans foie ni loi*.

Elle rappelle au colonel qu'ils ne disposent plus de beaucoup de temps et qu'il va falloir se mettre en route pour le sud afin d'ouvrir la chambre mortuaire. Un *simple* test de *Psychologie* permet aux investigateurs, même crédules, de se rendre compte que l'arrivée de l'assistante n'est pas fortuite.

S'ils tentent d'en savoir plus sur elle, le colonel commence à bafouiller et fixe le fond de sa tasse de thé, embarrassé. « Mlle Oluwa est une aide précieuse pour mes affaires et la tenue de ma villa », indique-t-il avec diplomatie, ce dont on peut cependant douter. L'assistante


REZ-DE-CHAUSSÉE
1



3
2
ÉTAGE SUPÉRIEUR

rappelle une fois de plus que le départ est prévu pour ce soir et le pousse à mettre fin à l'entretien. Les investigateurs sont reconduits plus ou moins aimablement à la porte et livrés à eux-mêmes.

La villa du colonel

Un investigateur attentif peut remarquer avec un test d'*Idée* le peu de personnel visible. La plupart sont occupés aux préparatifs du rituel dans le sud et il ne reste plus que quatre gardiens, un serviteur et l'assistante.

Si les investigateurs attendent dans les environs jusqu'à la tombée de la nuit, les gardiens ne sont plus que trois, car le colonel part vers 19 heures dans un véhicule semi-chenillé de marque Citroën avec son assistante, le serviteur et l'un des gardes.

C'est le bon moment pour faire le tour de la propriété et rechercher des indices dans la maison. La barrière est facile à *grimper* (réussite ordinaire) et on accède facilement à la villa par la terrasse ; les portes ne sont pas fermées. Il suffit de faire attention aux trois gardiens armés qui effectuent une ronde régulière dans la maison. Les personnages ont le loisir de les éviter ou de les éliminer ; la découverte de leur intrusion dans la maison n'est pas importante pour la suite de la campagne. Le danger potentiel que représentent les gardes ne sert qu'à déstabiliser les investigateurs.

Seules quelques pièces de la villa sont pertinentes pour les personnages ; trois d'entre elles sont décrites ici plus en détail avec le numéro correspondant au plan de la maison :

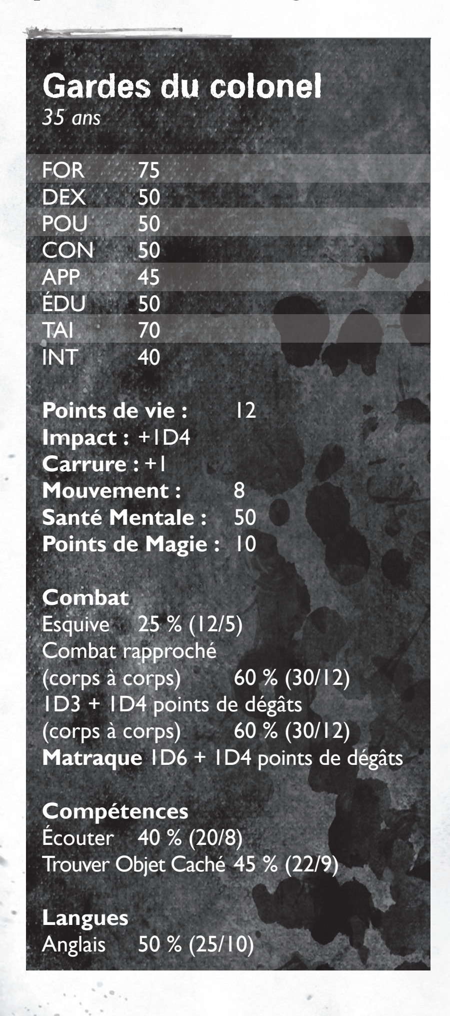
Pièce 1 : le salon est grand mais surchargé. D'innombrables têtes d'animaux et des photos jaunies décorent les murs. Dans un coin se trouvent diverses pièces archéologiques trouvées lors de fouilles, qui font de cette pièce une sorte de musée. Les imposants fauteuils sont recouverts de peaux de bêtes et les vitrines sont remplies d'une vaste collection d'armes de chasse. Si les investigateurs en ouvrent les portes (réussite majeure en *Crochetage* ou pure violence sur les portes de FOR 90), ils peuvent s'équiper à loisir de fusils à répétition parfaitement fonctionnels et de sabres de cavalerie.

La représentation de l'ânkh que les personnages avaient vue au-dessus de la cheminée a disparu. La poussière qui s'était déposée autour du cadre confirme qu'elle a bien existé et a été retirée de toute évidence après leur visite.

Pièce 2 : les documents intéressants pour les investigateurs se trouvent à l'étage, première porte à droite. Cette pièce est a priori celle de l'assistante et ne semble rien contenir d'autre qu'un lit, une commode et un tapis tressé. En poussant le tapis, on découvre une trappe (si besoin avec un test de *Trouver Objet Caché*). Les investigateurs y trouvent le tableau décroché et s'ils retirent l'œuvre de son cadre, l'*Aide de jeu n°17* en tombe. C'est un parchemin froissé qui décrit le rituel de résurrection et ses conditions, ainsi que le sortilège *Invoquer/Contrôler une horreur chasseresse*. Cet indice devrait suffire à supposer qui est le responsable de l'envoi des serpents ailés au comptoir de M. Salama quelques jours auparavant. À côté se trouve une petite ânkh en bois, peinte en noir avec une profonde entaille au-dessus de la lemniscate. Un revolver calibre 45 est également dissimulé sous la trappe, en état de fonctionnement. Les investigateurs se rendront compte de l'ampleur du danger auquel ils font face, au plus tard à ce moment.

Pièce 3 : ici se trouve le petit bureau du colonel avec un livre de comptes bien tenu, contenant les renseignements de circulation de fret dans le port. L'une des dernières entrées date d'il y a quelques jours et a été soulignée à plusieurs reprises. Il s'agit bien sûr d'un cargo en provenance de l'Angleterre. À côté, le nom de Salama a été griffonné en toute hâte.

Sur le bord du bureau, près de la poubelle, se trouve l'enveloppe bleue que le colonel avait ramassée en leur présence. Les investigateurs y trouvent un message de la



Gardes du colonel

35 ans

FOR	75
DEX	50
POU	50
CON	50
APP	45
ÉDU	50
TAI	70
INT	40

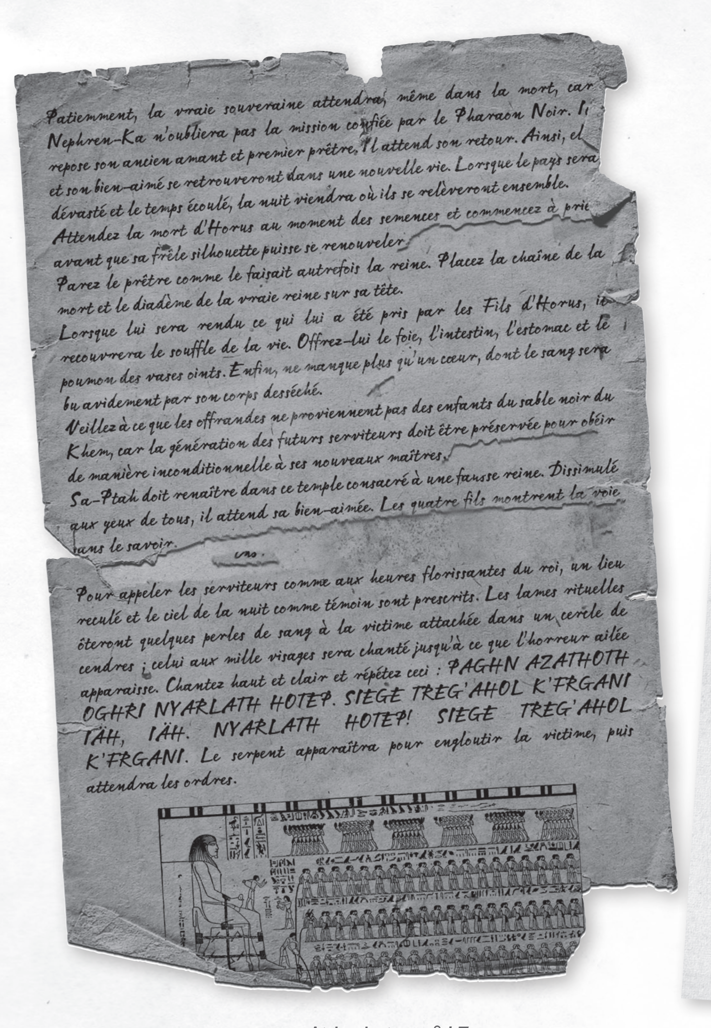
Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 50
Points de Magie : 10

Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat rapproché
(corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 60 % (30/12)
Matraque 1D6 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Écouter 40 % (20/8)
Trouver Objet Caché 45 % (22/9)

Langues
Anglais 50 % (25/10)





Patiemment, la vraie souveraine attendra, même dans la mort, car
Nephren-Ka n'oubliera pas la mission confiée par le Pharaon Noir. Il
repose son ancien amant et premier prêtre. Il attend son retour. Ainsi, el
et son bien-aimé se retrouveront dans une nouvelle vie. Lorsque le pays sera
dévasté et le temps écoulé, la nuit viendra où ils se relèveront ensemble.
Attendez la mort d'Horus au moment des semences et commencez à prie
avant que sa frêle silhouette puisse se renouveler.
Parez le prêtre comme le faisait autrefois la reine. Placez la chaîne de la
mort et le diadème de la vraie reine sur sa tête.
Lorsque lui sera rendu ce qui lui a été pris par les Fils d'Horus, il
recouvrera le souffle de la vie. Offrez-lui le foie, l'intestin, l'estomac et le
poumon des vases oints. Enfin, ne manque plus qu'un cœur, dont le sang sera
bu avidement par son corps desséché.
Veillez à ce que les offrandes ne proviennent pas des enfants du sable noir du
Khem, car la génération des futurs serviteurs doit être préservée pour obéir
de manière inconditionnelle à ses nouveaux maîtres.
Sa-Ptah doit renaître dans ce temple consacré à une fausse reine. Dissimulé
aux yeux de tous, il attend sa bien-aimée. Les quatre fils montrent la voie
sans le savoir.

Pour appeler les serviteurs comme aux heures florissantes du roi, un lieu
reculé et le ciel de la nuit comme témoin sont prescrits. Les lames rituelles
ôteront quelques perles de sang à la victime attachée dans un cercle de
cendres ; celui aux mille visages sera chanté jusqu'à ce que l'horreur ailée
apparaisse. Chantez haut et clair et répétez ceci : PAGHN AZATHOTH
OGHRI NYARLATH HOTEP. SIEGE TREG'AHOL K'FRGANI
IÄH, IÄH. NYARLATH HOTEP! SIEGE TREG'AHOL
K'FRGANI. Le serpent apparaîtra pour engloutir la victime, puis
attendra les ordres.

Aide de jeu n°17

Très estimé Colonel Williams Cotten,

Je vous écris ces quelques mots pour vous remercier une fois de plus. Durant ces dernières années, vous m'avez été d'une grande aide et un précieux allié.

Je n'ai pas besoin de vous dire à quel point vous avez servi le Commonwealth britannique en soutenant des fouilles renommées telles que l'expédition Clive.

Nous avons toujours pu compter sur votre aide et faire confiance à vos connaissances. Même lorsque l'on a tenté de vous mettre de côté, vous avez servi les intérêts de la couronne britannique, de la fondation Penhew ainsi que de mon entreprise.

Notre collaboration ne prendra pas fin avec les fouilles historiques près d'Abou Simbel, qui porteront votre nom.

Soyez assuré que je vous appellerai en Nouvelle-Angleterre et vous sortirai de l'Afrique du Nord dès que j'aurai établi mes contacts à Boston, dans le Massachusetts. On peut y trouver de l'argent pour de grands projets. Mes discussions avec les dirigeants de New World Industries ouvrent de belles perspectives.

L'avenir nous promet de grandes choses colonel !

D'ici là, votre fidèle assistante Oluna s'assurera diligemment que vous ne manquiez de rien. J'ai entendu que vous ne disiez que du bien d'elle.
Votre dévouée,

Alicia Silverstone

Aide de jeu n°18

femme de Boston, écrit à la va-vite (*Aide de jeu n°18*). La teneur de la lettre n'est pas importante pour cette partie de l'aventure, mais sert à mettre les personnages sur la piste américaine pour le chapitre suivant.
Dans le tiroir du bureau de FOR 65 (réussite extrême de *Crochetage*), les personnages trouvent une enveloppe contenant 250 livres sterling et une inscription « pour la chaîne et le diadème ».

Troubles internes, histoire et Mythe

Le **Dr Ali Kafour** a pu jouer un rôle dans la campagne des *Masques de Nyarlathotep*. Si c'est le cas, il est déjà connu des investigateurs. Sinon, ils le trouveront comme d'habitude à son bureau qu'il ne quittera que « les pieds devant » (il refuse de prendre sa retraite), au musée égyptien du Caire. Il est principalement responsable de la vaste collection d'objets occultes.
C'est un expert de l'histoire de l'Égypte et du Mythe ; il dispose de connaissances que l'on ne trouve pas dans les livres ordinaires. Il peut fournir aux investigateurs des informations importantes ainsi que des connaissances et des armes leur permettant de récupérer leurs organes volés. C'est en effet un magicien assez talentueux en ce qui concerne les rituels égyptiens (il maîtrise plusieurs sortilèges).
Le Dr Kafour est actuellement à l'institut d'Histoire d'Alexandrie, près de l'ancien site de la très célèbre bibliothèque. Il n'étale bien sûr pas ses connaissances devant le premier venu, mais si les investigateurs réussissent un test de *Persuasion* (ou de *Crédit*) ou orientent la discussion vers le *Pharaon Noir*, ils susciteront son intérêt. Le Gardien doit lui faire faire un test de *Psychologie* pour voir si les personnages sont crédibles ou non (uniquement en cas de gros mensonges ou d'incohérence dans la narration).

Informations du Dr Kafour concernant Nitocris et la Confrérie

La mystérieuse reine Nitocris aurait régné à la fin de la sixième dynastie. Dernière reine pharaon sur le trône, on dit qu'elle fit tomber son pays dans la décadence et la perversion en reniant le panthéon égyptien et en adorant un sombre dieu. Au cours de la troisième



Un petit coin ombragé à l'Institut d'Histoire

dynastie déjà, un sorcier du nom de Nephren-Ka aurait été disciple de ce Pharaon Noir et aurait fondé un culte autour de sa divinité : *Ihwân el Fara'ôn Iswid, la Confrérie du Pharaon Noir.*

On sait peu de choses concernant la reine Nitocris. Ses prédécesseurs et ses frères furent assassinés, et elle prit la succession. Pour se venger, elle organisa un banquet dans une salle souterraine et détourna le Nil pour noyer ses hôtes. À ses côtés se trouvait un prêtre du dieu Ptah, qui était également son amant. De nombreuses sources font état de son influence malveillante. Ses agissements aggravèrent la période tumultueuse du delta du Nil, pendant laquelle de nombreux temples, tombeaux et pyramides furent pillés. Sa tombe ne fut jamais trouvée. Les légendes racontent qu'ils furent victimes d'un complot, mais que leurs corps ont pu être momifiés par des fidèles de la Confrérie.

Il y a environ trois ans, la célèbre expédition Clive a entrepris plusieurs fois de mettre à nu le secret de cette reine en effectuant des fouilles à Gizeh, à défaut de trouver son tombeau. L'expédition fut poursuivie par la malchance et les recherches dans cette voie ont toutes été abandonnées.

Le Dr Kafour a connaissance de fouilles près d'Assouan, dans le sud, qui auraient permis de découvrir le tombeau d'un prêtre inconnu de Ptah. Un colonel britannique lui avait demandé son expertise, mais il avait dû décliner la demande par manque de temps.

Informations du Dr Kafour concernant les janissaires

Le Dr Kafour est étonné d'entendre parler de ces guerriers qu'il pensait anéantis par Mahmud II au début du siècle dernier. Il ne sait pas grand-chose concernant les anciens gardes ottomans, car il s'y est peu intéressé, mais ils étaient apparemment devenus un facteur d'insécurité au sein de l'empire après des siècles de loyaux services.

Certains initiés pensent qu'un culte turc du passé aurait détourné les fiers janissaires et les aurait conduits vers le déclin. Les *Mémoires d'un janissaire* traitent de ce thème et après quelques recherches, le Dr Kafour peut leur en montrer un passage.

Informations du Dr Kafour concernant la momification

Le Dr Kafour peut expliquer en détail la procédure de momification. Le retrait rituel de quatre organes joue un rôle clé. Chaque organe, servant à un but particulier, est libéré du corps du mort et offert aux Fils d'Horus dans un vase canope. Seul le cœur est laissé, car il représente le lien entre l'esprit et le corps. Les quatre fils du



Mémoires d'un janissaire

Chroniques en arabe (du XVe siècle) du Serbe Konstantin Mihajlović, comprenant presque cinquante chapitres, traitant des musulmans ottomans et des guerres vécues, et décrivant en détail les souverains ottomans de son temps.

Perte de Santé Mentale : 1D4

Gain de Mythe : + 1/+ 3 %

Mythe de Cthulhu : 1%

Étude : 20 semaines

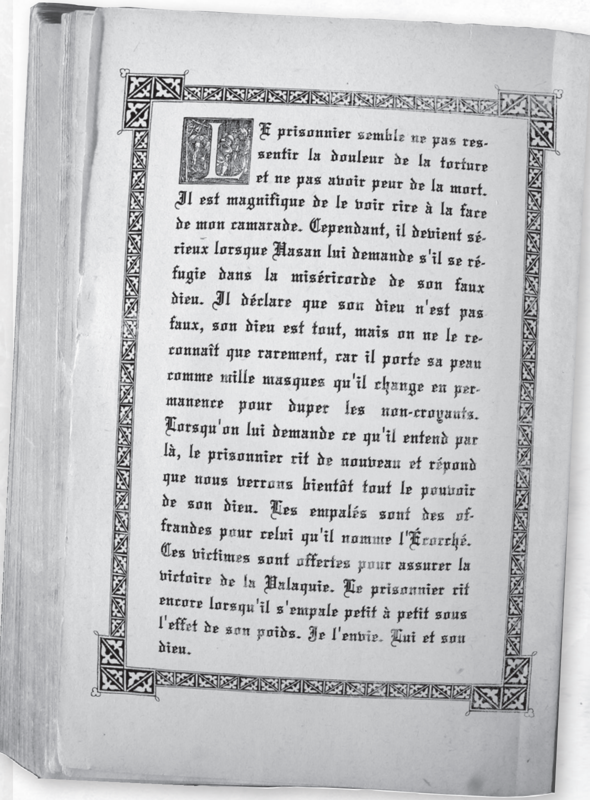
Sortilèges conseillés : aucun

Contenu :

Konstantin fut fait prisonnier par les Ottomans dans son enfance et les officiers le recrutèrent comme janissaire. Les 25 premiers chapitres sont consacrés aux coutumes et à la religion des musulmans, à la généalogie de la maison ottomane et à la situation du moment dans les Balkans. L'auteur décrit ensuite ses expériences, comme sa participation au siège de Constantinople en 1453.

Konstantin narre dans les détails l'année 1462, lors de la guerre contre le voïvode Vlad II sous le sultan Mehmed. Fasciné, il décrit le carnage que le prince de Valachie fait dans les rangs turcs et ses paroles ressemblent presque à de l'extase lorsqu'il raconte la manière dont les têtes de milliers de camarades ont été plantées comme une haie d'honneur jusqu'à la capitale. Au cours de l'hiver, un grand nombre d'entre eux moururent dans leur tente, certains de manière peu naturelle. Ils semblaient parfois s'être vidés de leurs fluides vitaux ou bien leur cœur avait été pris sans qu'il y ait la moindre trace de coupure. Cette fois encore, c'est la fascination et non l'horreur que l'on décèle dans les propos de l'auteur.

Un passage intéressant éclaire les prémices de la folie de Konstantin et par la même occasion l'origine du rituel des organes. Voir l'*Aide de jeu n°19*.



Le prisonnier semble ne pas ressentir la douleur de la torture et ne pas avoir peur de la mort. Il est magnifique de le voir rire à la face de mon camarade. Cependant, il devient sérieux lorsque Hasan lui demande s'il se réfugie dans la miséricorde de son faux dieu. Il déclare que son dieu n'est pas faux, son dieu est tout, mais on ne le reconnaît que rarement, car il porte sa peau comme mille masques qu'il change en permanence pour duper les non-croyants. Lorsqu'on lui demande ce qu'il entend par là, le prisonnier rit de nouveau et répond que nous verrons bientôt tout le pouvoir de son dieu. Les empalés sont des offrandes pour celui qu'il nomme l'Écorché. Ces victimes sont offertes pour assurer la victoire de la Valaquie. Le prisonnier rit encore lorsqu'il s'empale petit à petit sous l'effet de son poids. Je l'envie. Lui et son dieu.

Aide de jeu n°19

dieu faucon incarnent les points cardinaux. Duamutef le chacal représente l'est ; Amset l'humain, le sud ; Hapi à tête de babouin, le nord ; et Kebechsenuef, le faucon, l'ouest. Leur mission est de conserver les organes importants du défunt pour qu'il puisse accéder au royaume des morts.

Informations du Dr Kafour concernant le parchemin de la villa

Si les investigateurs font assez confiance à l'égyptologue, ils peuvent lui montrer le parchemin trouvé dans la villa du colonel Cotten. À sa vue, il devient soucieux et des rides se forment sur son front. Il identifie le dessin comme les quatre Fils d'Horus regardant un prêtre momifié. Puisqu'ils savent que les Fils d'Horus représentent les points cardinaux, un test d'*Idée* pourrait voir ce dessin comme une sorte de carte.

Le prêtre est représenté avec une peau jaune et une coiffe bleue, de la même manière que le dieu Ptah.

Nephren-Ka, mentionné dans le parchemin, est, d'après le Dr Kafour, un sorcier adepte de sombres rituels et le fondateur de la Confrérie du Pharaon Noir.

La période indiquée fait référence à une nuit bien particulière. Le début des semences représente le mois de novembre ou décembre et la mort d'Horus symbolise la pleine lune. Le Gardien peut décider du temps qui reste aux investigateurs avant la prochaine nouvelle lune et donc l'achèvement du rituel.

La description explicite du rituel de résurrection est une inversion perverse de celui de la momification, et le nom de Sa-Ptah ne laisse planer aucun doute concernant le mort qui va revenir à la vie.

Puisque le temple d'Hathor près d'Abou Simbel est mentionné, la fausse reine et l'emplacement du rituel sont des indices limpides ; tout se passera dans le temple de la reine Nefertari, au sud du pays, près d'Assouan.

Le dernier paragraphe décrit un sortilège de conjuration d'une horreur ailée. Le Dr Kafour se souvient d'un passage lu dans un autre livre, faisant mention du bannissement de ce type de créatures.

Si les investigateurs patientent suffisamment, le Dr Kafour revient au bout d'une heure avec un petit pochon en cuir dans lequel se trouve un peu de *Poussière de Suleiman*, qui devrait les protéger des dangereuses bêtes volantes.

Sans foie ni loi, la Confrérie du Pharaon Noir frappe à la porte

Dès qu'Oluwa prend connaissance de la présence des investigateurs, elle fait en sorte de les tenir occupés. Elle veut éviter qu'ils lui mettent des bâtons dans les roues, mais sans les tuer, pour pouvoir utiliser leurs organes. Les préparatifs pour le rituel sont trop avancés pour s'en procurer d'autres. Pour les éventuels personnages supplémentaires en possession de tous leurs organes, cette grâce ne s'applique pas.

Les procédés de la Confrérie sont tout sauf subtils. Les sectateurs (deux fois plus que le nombre d'investigateurs) les guettent et agissent avec une extrême violence. Dans l'idéal, ils attaquent à chaque fois à deux contre un. Tout est autorisé tant que les « donneurs d'organes » ne trépassent pas. Les investigateurs ont peu de chance d'obtenir de l'aide de la part des locaux au cours de ces exactions.

Si les personnages viennent à bout de leurs agresseurs et font des prisonniers, le Gardien a la possibilité de distiller des informations complémentaires. Un sectateur effrayé pourrait par exemple fournir des indices importants concernant les machinations du culte (inconnues jusqu'ici).

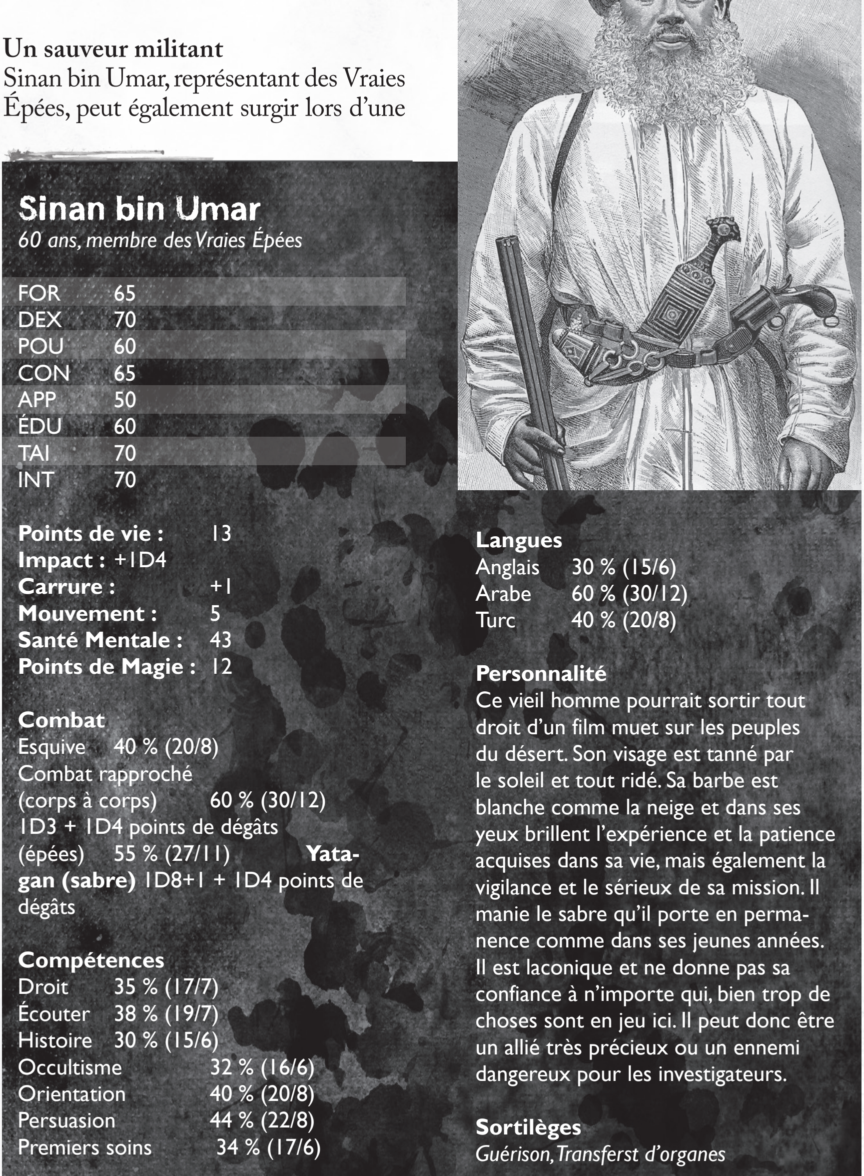
Un sauveur militant

Sinan bin Umar, représentant des Vraies Épées, peut également surgir lors d'une attaque et prendre fait et cause pour les investigateurs qu'il file avec talent.

Disposant des connaissances sur le culte, mais n'aboutissant à rien dans ses recherches concernant les plans actuels de la Confrérie, il pourrait s'allier au groupe. Il apprend ainsi que le rituel se déroulera à Abou Simbel et relate aux investigateurs l'histoire de l'ancienne Égypte et des janissaires corrompus. De plus, Sinan connaît le sortilège qui remet les organes à leur place !

S'allier présente cependant un risque, car s'ils n'arrivent pas à temps pour interrompre le rituel, Sinan fera tout pour les tuer afin de rendre leurs organes inutilisables pour la résurrection.

Intestins noués, un voyage rempli d'obstacles



Sinan bin Umar
60 ans, membre des Vraies Épées

FOR	65
DEX	70
POU	60
CON	65
APP	50
ÉDU	60
TAI	70
INT	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 5
Santé Mentale : 43
Points de Magie : 12

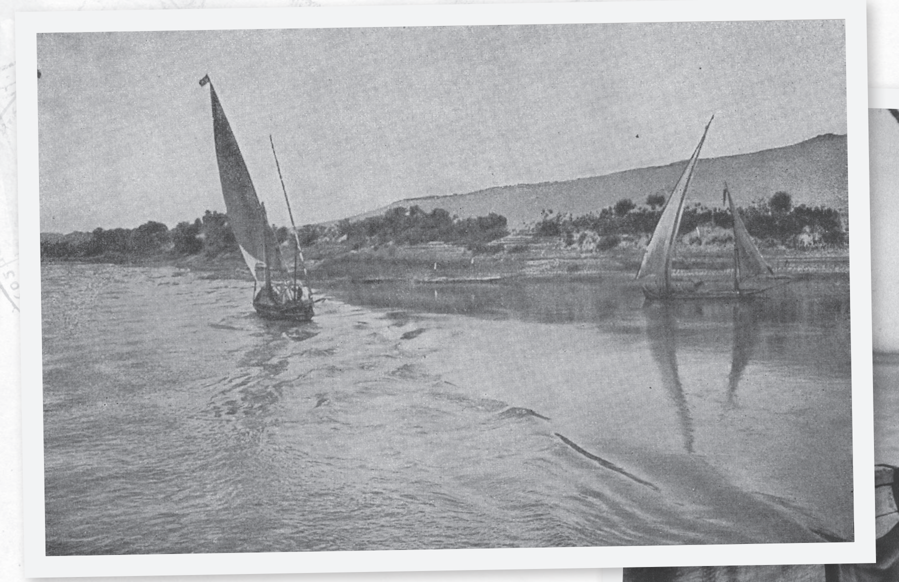
Combat
Esquive 40 % (20/8)
Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
1D3 + 1D4 points de dégâts
(épées) 55 % (27/11) **Yatagan (sabre)** 1D8+1 + 1D4 points de dégâts

Compétences
Droit 35 % (17/7)
Écouter 38 % (19/7)
Histoire 30 % (15/6)
Occultisme 32 % (16/6)
Orientation 40 % (20/8)
Persuasion 44 % (22/8)
Premiers soins 34 % (17/6)

Langues
Anglais 30 % (15/6)
Arabe 60 % (30/12)
Turc 40 % (20/8)

Personnalité
Ce vieil homme pourrait sortir tout droit d'un film muet sur les peuples du désert. Son visage est tanné par le soleil et tout ridé. Sa barbe est blanche comme la neige et dans ses yeux brillent l'expérience et la patience acquises dans sa vie, mais également la vigilance et le sérieux de sa mission. Il manie le sabre qu'il porte en permanence comme dans ses jeunes années. Il est laconique et ne donne pas sa confiance à n'importe qui, bien trop de choses sont en jeu ici. Il peut donc être un allié très précieux ou un ennemi dangereux pour les investigateurs.

Sortilèges
Guérison, Transferst d'organes



Les mystères sont résolus et le plan de la Confrérie ainsi que le rôle des investigateurs semblent clairs. Il faut à présent agir avant que le rituel ne soit conduit et que les personnages perdent la vie en même temps que leurs organes.
Le Gardien doit rester flexible sur la course contre la montre pour que les investigateurs aient une chance d'empêcher la résurrection et de récupérer leurs organes. Pour rendre tout cela passionnant, le rituel peut se dérouler la nuit de l'arrivée des personnages à Abou Simbel.

En voiture jusqu'au Caire
D'Alexandrie au Caire, le voyage est relativement confortable et rapide. Si les investigateurs ne disposent pas de ce moyen de transport et qu'ils ne peuvent pas s'en procurer une, le Dr Kafour peut les emmener au Caire avec l'une des voitures de l'institut.
En théorie, il est également possible de prendre le train.

En train jusqu'à Louksor
L'objectif suivant est Assouan, au sud de l'Égypte. Normalement, il est possible de louer un bateau avec équipage pour descendre le Nil. Cependant, le train est un moyen de transport plus rapide et plus confortable (674 km du Caire à Louksor, puis 208 km de Louksor à Assouan). Il faut 13 heures avec le train express jusqu'à Louksor puis quatre heures et demie pour rallier Assouan. En décembre, il y a deux départs par jour, un le matin et un le soir. Le trajet coûte 288,5 piastres en première classe et 154,5 en deuxième classe, avec un supplément de 125 piastres pour un wagon-couchette.
Après Louksor, les rails ont été endommagés et les réparations vont durer quelques jours. Les investigateurs ne peuvent donc pas poursuivre ainsi jusqu'à Assouan et il ne leur reste que l'option du fleuve.
Pour trouver quelqu'un prêt à emmener des étrangers, il faudra un test de *Persuasion* ou l'aide de Sinan.

En bateau jusqu'à Assouan
Le bateau, plus précisément un chaland fluvial, dispose tout juste d'assez de place pour ses passagers. Il est impossible de s'installer convenablement et encore moins de dormir. De plus, les douleurs physiques liées à la disparition de leurs organes redoublent. Le capitaine est un vieil homme rabougri du nom d'**Issam**, qui navigue sur le Nil depuis des décennies. Son fils **Abdul** lui donne un coup de main, de sorte que les investigateurs se trouvent en compagnie de deux autochtones.
Peu avant le lever du soleil, la veille du rituel, ils se font attaquer par une horreur chasseresse. Les investigateurs perçoivent tout d'abord un bruit sourd et répété dans l'air lourd du matin. Ce son gonfle et s'approche dangereusement des personnages. S'ils regardent en direction du ciel, ils verront le danger. Sinan s'attend à une attaque et a tiré son sabre. Soudain, une créature reptilienne s'abat sur eux, aussi effroyable que dans la description d'Asifa.
L'horreur chasseresse a été envoyée pour rechercher les investigateurs, car Oluwa a obtenu leur nom en discutant avec le colonel Cotten. Sa mission consiste à les retenir pour les ralentir. La créature ne sachant pas quels personnages sont importants ou non, aucun passager n'est en danger.
L'attaque n'est pour autant pas inoffensive. L'effroi que cause une telle créature peut faire chavirer le bateau et les blessures qu'inflige ce grotesque serpent sont douloureuses. En outre, très opiniâtre, la bête ne quittera les lieux que lorsque tout le monde sera à l'eau et contraint de poursuivre à pied. *Piloter (bateau)* serait une compétence utile pour éviter de chavirer. En effet, les deux locaux sauteront à l'eau de leur plein gré dès le début de l'attaque. Si les investigateurs sont en possession de la *Poussière de Suleiman*, ils ont de grandes chances de vaincre la créature. Qu'ils se débarrassent de la créature ou regagnent la berge trempés est sans importance ; ils ont perdu un temps précieux et ne peuvent se permettre aucun contretemps.
Dans tous les cas, l'horreur partira au lever du soleil.

Les entrailles à l'air, le rituel de résurrection

Qu'ils voyagent à pied ou en bateau, les investigateurs atteignent l'impressionnant temple d'Abou Simbel à la tombée de la nuit.
Les deux temples ne sont pas des tombeaux ; ils ont été construits sous la XIXe dynastie par le pharaon Ramsès II pour accroître son renom et celui de sa reine Nefertari. Cette gloire s'éclipse dans une nuit sans lune, lorsque les investigateurs s'approchent des imposantes statues de pierre. Les colosses menaçants posent leur regard sur les nouveaux venus, comme s'ils ressentaient la magie noire qu'ils portent en eux. Leur but est le plus

petit temple, à 150 mètres de celui de Ramsès, construit à l'origine pour Nefertari et dédié à la déesse Hathor.
Des clôtures et panneaux d'avertissement délimitent le site des fouilles que Timothy Williams Cotten a mentionné, mais aucun garde n'est visible à l'extérieur. Près de l'entrée se trouvent trois voitures, dans lesquelles quatre à six personnes peuvent prendre place. Si les investigateurs prennent le temps d'inspecter les véhicules de plus près, ils trouvent le fusil à éléphant à deux coups du colonel (3D6+4 (E) de dégâts) ainsi qu'une boîte avec douze cartouches.
Des colosses de pierre de dix mètres de haut, représentation du couple royal et de leurs enfants, surveillent l'entrée qui mène à l'obscurité funeste des entrailles du temple.
Le sanctuaire se cache à une bonne vingtaine de mètres dans la roche, avec en son centre le grand hall à six piliers. Il fait bien trop sombre pour distinguer les dessins sur les parois et les hiéroglyphes qui ornent les murs et les colonnes. La seule source de lumière est constituée par deux lampes à pétrole un peu plus loin. À cet endroit, une pièce étroite donne sur trois chambres. Devant la chambre du milieu, les deux sources de lumière blafarde sont suspendues et deux hommes surveillent le passage vers les profondeurs. Les lourdes plaques au sol ont été soulevées et une échelle en métal a été installée pour descendre. Elle mène au tombeau où fut enterré le prêtre Sa-Ptah.
Les deux sectateurs ne sont armés que de masses et de poignards, mais il vaudrait mieux se débarrasser d'eux silencieusement afin de ne pas attirer l'attention. Deux investigateurs peuvent se déguiser afin de passer pour des frères du Pharaon Noir s'ils récupèrent les robes des deux gardes et se dissimulent suffisamment sous la capuche.

Horreur chasseresse

FOR	140
DEX	70
POU	105
CON	60
APP	0
ÉDU	0
TAI	200
INT	90

Points de vie : 26
Impact : +3D6
Carrure : +4
Mouvement : 7/11 en volant
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 21

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Une horreur chasseresse attaque avec sa morsure, son poids et ses tentacules caudaux.
Attraper (manœuvre) : L'horreur enroule sa queue autour de sa victime, l'empêchant de bouger. Ensuite, elle peut s'envoler en emportant sa proie ou continuer à se battre. La victime doit réussir un test opposé de force pour s'échapper. Quand elle a attrapé une proie, l'horreur chasseresse ne peut plus que mordre, mais elle bénéficie d'un dé bonus contre sa victime qui est en mauvaise posture pour se défendre.

Esquive 35 % (17/7)
Combat rapproché 65 % (32/13)
1D6 + 3D6 points de dégâts
Attraper (manœuvre), la cible est immobilisée et doit remporter un test opposé de FOR pour s'échapper.

Protection : 9 points (peau)

Perte de Santé Mentale
Voir une horreur chasseresse peut faire perdre 0/1D10 SAN.



Sectateur typique de la Confrérie

35 ans

FOR	60
DEX	50
POU	50
CON	70
APP	30
ÉDU	35
TAI	55
INT	55

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 10

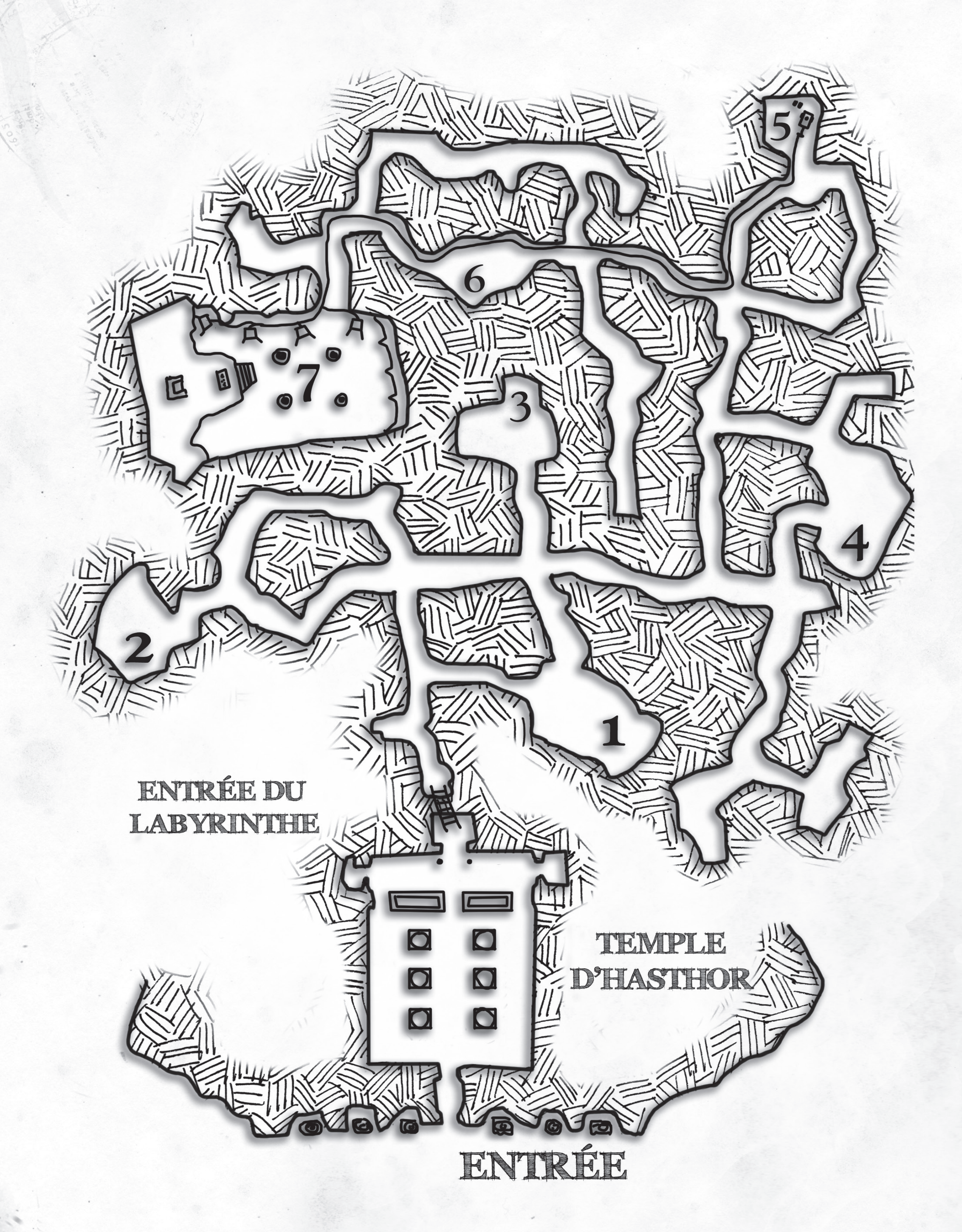
Combat
Esquive 25 % (12/5)
Combat rapproché
(corps à corps) 50 % (25/10)
Jambiya (poignard à lame courbe)
1D6+2 points de dégâts
(corps à corps) 50 % (25/10)
Masse 1D8 points de dégâts

Compétences
Écouter 38 % (19/7)
Pister 32 % (16/6)
Trouver Objet Caché 20 % (10/4)

Langues
Anglais 15 % (7/3)
Arabe 55 % (27/11)

Personnalité
Habillé en gris, à la stature impressionnante, tête rasée et visage patibulaire. Mieux vaut ne pas rencontrer ces frères dans l'obscurité ni de jour d'ailleurs.




5
6
7
3
4
2
1
ENTRÉE DU
LABYRINTHE
TEMPLE
D'HASTHOR
ENTRÉE



Abou Simbel

Enfant du Sphinx à tête de babouin

FOR	60
DEX	35
POU	60
CON	65
APP	0
ÉDU	0
TAI	80
INT	30

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 12

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Les enfants du Sphinx tentent de renverser (manœuvre de combat normale – p.94 Manuel du Gardien) leurs victimes avant de les mordre. Une fois la victime à terre, ils ne disposent plus que d'une attaque par round.
Esquive 18 % (9/3)
Combat rapproché
(corps à corps) 40 % (20/8)
Morsure 1D4 + 1D4 points de dégâts

Protection : 2 points (peau)

Perte de Santé Mentale
Voir un enfant du Sphinx peut faire perdre 0/1D8 SAN.

L'ânkh noire trouvée dans la chambre d'Oluwa constitue un autre accessoire utile. Ce signe du culte protège son porteur des attaques des enfants du Sphinx. Avec les pendentifs des gardes, les investigateurs disposent peut-être de trois objets.

Dans le labyrinthe
Si les investigateurs descendent dans les profondeurs du temple, ils doivent prendre les lampes, car il fait un noir d'encre. Les passages sont étroits et bas de plafond. Seules deux personnes peuvent marcher de front. L'air est étouffant et confiné ; l'impression que les pierres peuvent à tout moment leur tomber sur la tête est présente en permanence.
Pour ne pas se perdre dans ce dédale, il faut suivre les indications des Fils d'Horus et s'en tenir aux points cardinaux pour chaque intersection (voir le plan page 68 et l' *aide de jeu n°17*).
Le chemin le moins dangereux est le suivant : nord-est-est-nord-nord-ouest-ouest-sud.
Si les investigateurs ne sont pas en possession du parchemin, ils trouvent le schéma sur la paroi de la **chambre 1**. Sinan peut les aider, même s'il n'est pas capable de traduire les hiéroglyphes en dessous.

Chambres 1 à 4
Ici se trouvent deux effrayantes créatures enveloppées de robes sombres, au corps d'homme et au crâne d'animal de divinités égyptiennes, ici des babouins. Elles communiquent par des grognements incompréhensibles, ce qui permet de s'en approcher sans se faire remarquer grâce à un *simple* test de *Discrétion*. De plus, elles sont occupées à enterrer ou à déterrer quelque chose au ralenti et ne sont pas attentives. Ces enfants du Sphinx ne sont armés que d'une bêche avec laquelle ils se baladent en permanence, et leurs déplacements sont assez maladroits. Cependant, s'ils découvrent des investigateurs qui n'ont pas pris la précaution de se déguiser, ils cessent leur activité, lâchent leurs outils et attaquent. Les bruits de l'affrontement peuvent alors en alarmer d'autres.
Dans le cas où les investigateurs s'y intéresseraient, ces excavations ne semblent pas avoir de but particulier. Si le Gardien trouve cela pertinent, ils peuvent trouver des armes (apportées par des humains tués et à moitié enterrés) ou des signes de protection (ânkhs).

Chambre 5
À l'approche de cette pièce, on entend déjà au loin le ronflement d'un générateur. Hormis cela, il n'y a rien d'intéressant ici. Les murs sont recouverts de chaînes rouillées et d'entraves pour les pieds. Deux bidons de carburant près du générateur sont vides. Puisqu'il ali-

Quatre enfants du Sphinx ensemble

Gardiens spirituels du rituel

FOR	55
DEX	45
POU	75
CON	60
APP	0
ÉDU	0
TAI	90
INT	70

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché :
Les enfants du Sphinx tentent de renverser (manœuvre de combat normale – p.94 Manuel du Gardien) leurs victimes avant de les mordre ou de leur donner des coups de bec. Une fois la victime à terre, ils ne disposent plus que d'une attaque par round.
Esquive 22 % (11/4)
Combat rapproché
(corps à corps) 40 % (20/8)
Morsure humain 1D3 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 40 % (20/8)
Morsure babouin 1D4 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 40 % (20/8)
Morsure chacal 1D6 + 1D4 points de dégâts
(corps à corps) 40 % (20/8)
Bec faucon 1D4 + 1D4 points de dégâts

Protection : 2 points (peau)

Perte de Santé Mentale
Voir un enfant du Sphinx peut faire perdre 0/1D8 SAN.



mente la chambre 7, les investigateurs peuvent aisément la trouver en suivant le câble qui court au sol.

Chambre 6
Cette pièce, par laquelle passe le câble, abrite quatre autres enfants du Sphinx à tête de babouin, qui se font face, plongés dans le mutisme. On peut déjà entendre d'ici la mélopée monotone des sectateurs dans la chambre 7. Les investigateurs doivent décider de quitter le chemin, jusqu'à présent sans danger ni surprise, indiqué par les Fils d'Horus et bifurquer vers le nord pour éviter les quatre gardiens ou s'ils veulent se mesurer à eux.

Chambre 7
Le grand tombeau de Sa-Ptah doit servir de lieu pour la résurrection. Elle est plus haute de plafond que les passages et les chambres du labyrinthe, et elle est éclairée par quatre projecteurs alimentés par le générateur de la chambre 5. Lorsque les investigateurs arrivent, le rituel bat son plein. La Confrérie du Pharaon Noir est représentée par huit sectateurs en transe. Ils sont agenouillés entre quatre torchères d'où émane une odeur suave et dérangeante et dans lesquelles couvent des cendres noires. Quatre autres membres de la Confrérie se tiennent près de torchères éteintes et chacun tient l'un des vases canopes dans l'air enfumé. Les caractéristiques et attributs de ces douze sectateurs se trouvent en annexe sous « **Sectateur typique de la Confrérie** ».

À l'extrémité est de la chambre se trouvent quatre enfants du Sphinx dans des niches de pierre ; ils surveillent le rituel dans une profonde transe. Chacun a la tête de l'un des Fils d'Horus. En y regardant de plus près, on constate que ce ne sont que des simulacres grotesques des divinités.
Le chacal a un troisième œil humain sur le front et une barbe de fins tentacules sous le menton. Le babouin a également un troisième œil sur le front ainsi que des cornes de bouc au-dessus des oreilles. Quant au faucon, il n'a pas d'œil, mais une crête en cuir sur la tête et une longue langue huileuse qui sort de son bec. Enfin, la tête humaine n'a pas de visage, mais une masse noire en perpétuel mouvement dans laquelle s'ouvre un cercle parfait.
Sur une plate-forme un peu surélevée, que l'on peut atteindre en empruntant quelques marches en pierre, Oluwa-Seyi et son aide Abd al-Quadir sont ornés des reliques.
Debout devant un trône en pierre et en acier, imposant et surdimensionné, ils regardent l'autel en pierre sur lequel ont été déposés les restes du prêtre à ressusciter. Timothy Williams Cotten est agenouillé près de sa bien-aimée Oluwa et son regard fou est braqué sur la momie devant lui. Son sourire béat indique que son esprit est déjà parti dans un lieu bien plus beau avec sa « princesse nubienne ».

Le rituel en théorie
Le rituel commence. Les personnes présentes se taisent et dirigent leur attention vers l'autel et la prêtresse. Les porteurs des quatre vases canopes s'approchent d'elle pour offrir les organes des victimes en cadeau et les placent près de la momie.
C'est l'horrible moment pendant lequel Oluwa place sa dague incurvée sur la gorge de son employeur et la tranche en prononçant les paroles rituelles, suivies d'une exultation frénétique. Le sang du colonel qui jaillit est recueilli dans une coupe en cuivre pendant qu'Abd al-Quadir entreprend le rituel du transfert d'organes. Il plonge son doigt dans le sang chaud du colonel Cotten, ouvre sa chemise et dessine sur sa poitrine les contours de l'organe qu'il va lui prélever, le cœur. Entretemps, Oluwa prépare les autres offrandes.
Les quatre vases canopes sont ouverts et les organes sont déposés sur la momie. Sa-Ptah est aspergé avec le sang mis à bouillir dans la coupe

Précisions de Sinan

Puisque Sinan n'exclut pas de perdre la vie dans cette entreprise, il livre aux investigateurs une précieuse information complémentaire.

Il murmure : « Si nous sommes séparés et que vous voulez me retrouver, adressez-vous à **Constantine Cafavy** à Alexandrie. C'est certes un poète, mais c'est un homme bon. Il est en lien avec les Vraies Épées même s'il ne le sait pas. Si vous lui laissez un message pour moi, je finirai par le recevoir. Il serait également prudent de quitter le pays si vous faites référence à moi. Maintenant, assez discuté, éliminons cette vermine! »

de cuivre, et l'intensité du chant s'amplifie. Brusquement, l'état des investigateurs empire, les douleurs qu'ils ressentent sont intolérables, puis ils meurent. Le prêtre de Nitocris se relève avec fierté devant sa fidèle confrérie et prend la tête du culte en Afrique.

À l'attaque !

Il est recommandé aux investigateurs d'attaquer le plus tôt possible, voire d'empêcher le sacrifice du colonel Cotten. Dans tous les cas, si Sinan est présent, il fera tout pour interrompre le rituel dès que l'occasion se présentera. Si les investigateurs pensent que ce n'est pas encore le bon moment et qu'ils parviennent à *Persuader* le janissaire, il ne se jettera pas à corps perdu dans la bataille, mais ne pourra pas non plus être retenu très longtemps.

Si les investigateurs sont déguisés, ils peuvent s'approcher discrètement. Personne n'est très attentif à son environnement à ce moment du rituel tant qu'ils portent leur robe de la même manière que les autres. Les enfants du Sphinx ne sont pas tirés de leur transe tant que le rituel se déroule normalement.

Dans l'intérêt des investigateurs, il vaudrait mieux que Sa-Ptah ne se relève pas. Néanmoins, ils doivent veiller à ce qu'il n'arrive rien aux vases canopes, car cela signerait également leur arrêt de mort.

Le moyen le plus direct est d'attaquer les sectateurs et les quatre enfants du Sphinx. Les deux lanceurs de sort éviteront d'utiliser leurs points de magie contre les investigateurs, car ils en ont besoin pour le rituel. Le point faible de la Confrérie est Sa-Ptah qui peut être détruit par le feu, à l'aide d'une lampe à huile par exemple, mais les sectateurs donneront leur vie sans hésiter pour sauver leur momie.

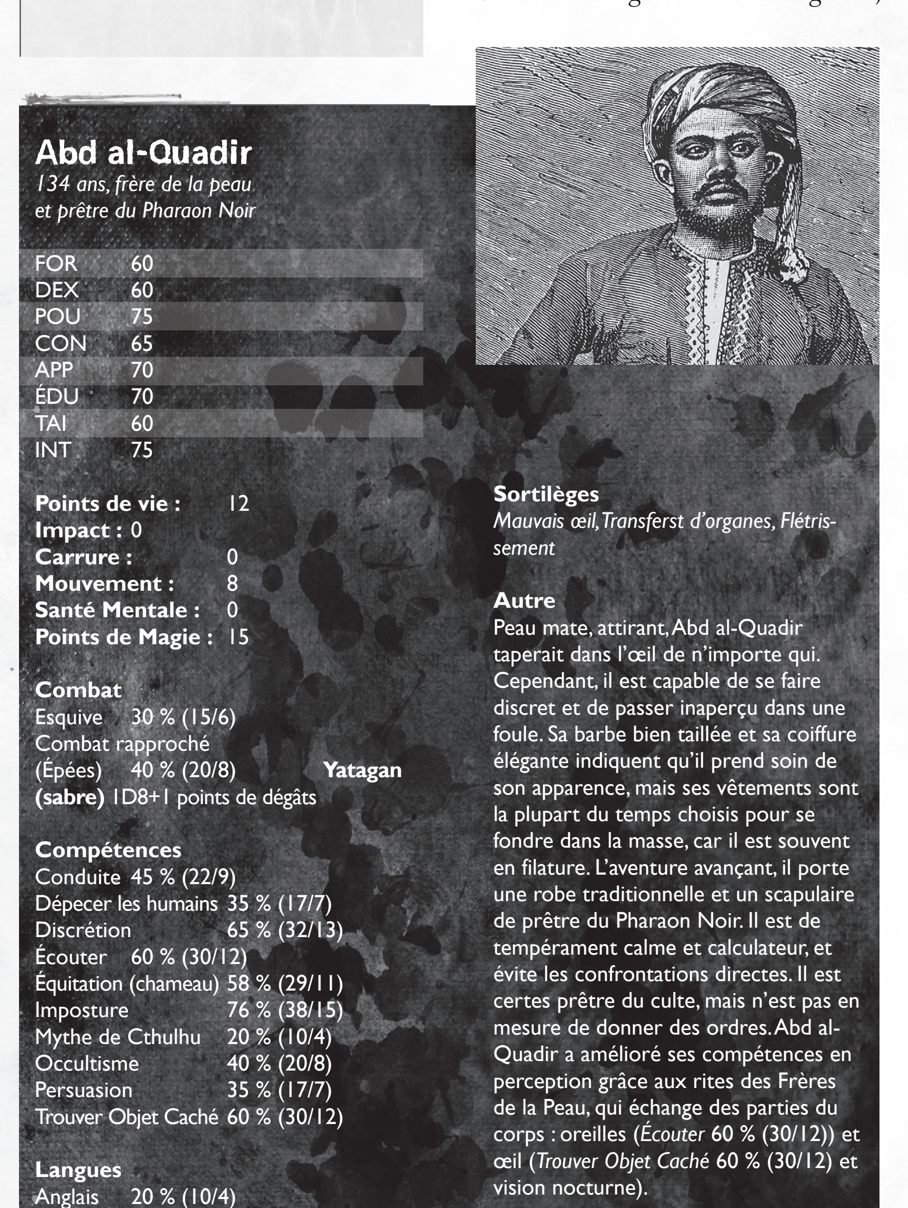
Dès qu'une perturbation objective du rituel est détectée, ou en cas d'acte de violence dans la pièce (hormis la mort du colonel), il faut 1D6 rounds aux enfants du Sphinx pour se sortir de leur transe. Les sectateurs interrompent leur mélopée pour se défendre, mais l'un d'entre eux au moins tente de poursuivre le rituel pour ne pas mettre le plan en péril. Les porteurs des vases canopes se mêleront au combat uniquement s'ils sont attaqués, car ils ont bien trop peur de mettre le rituel en péril s'ils les posent au sol.

Les quatre enfants du Sphinx de la chambre 6 peuvent représenter un danger supplémentaire s'ils n'ont pas été neutralisés plus tôt. Dans ce cas, ils surgissent dans la chambre 7 au bout d'1D4+4 rounds après les premiers bruits des combats (sauf le cri poussé par le colonel qui est attendu).

Les investigateurs peuvent prendre l'avantage en sabotant le générateur de la chambre 5, ce qui éteint les projecteurs.

S'ils réussissent à prendre Oluwa en otage, la Confrérie ne fera rien contre eux et sera prête à négocier. Les investigateurs pourraient mettre la main sur les bijoux, reliques nécessaires à la prêtresse pour mener à bien le rituel. Abd al-Quadir est un otage de moindre importance. Il a déjà rempli son rôle et Oluwa n'abandonnera pas sa mission pour le sauver.

Le suicide d'un personnage est la



Abd al-Quadir

134 ans, frère de la peau et prêtre du Pharaon Noir

FOR	60
DEX	60
POU	75
CON	65
APP	70
ÉDU	70
TAI	60
INT	75

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé Mentale : 0
Points de Magie : 15

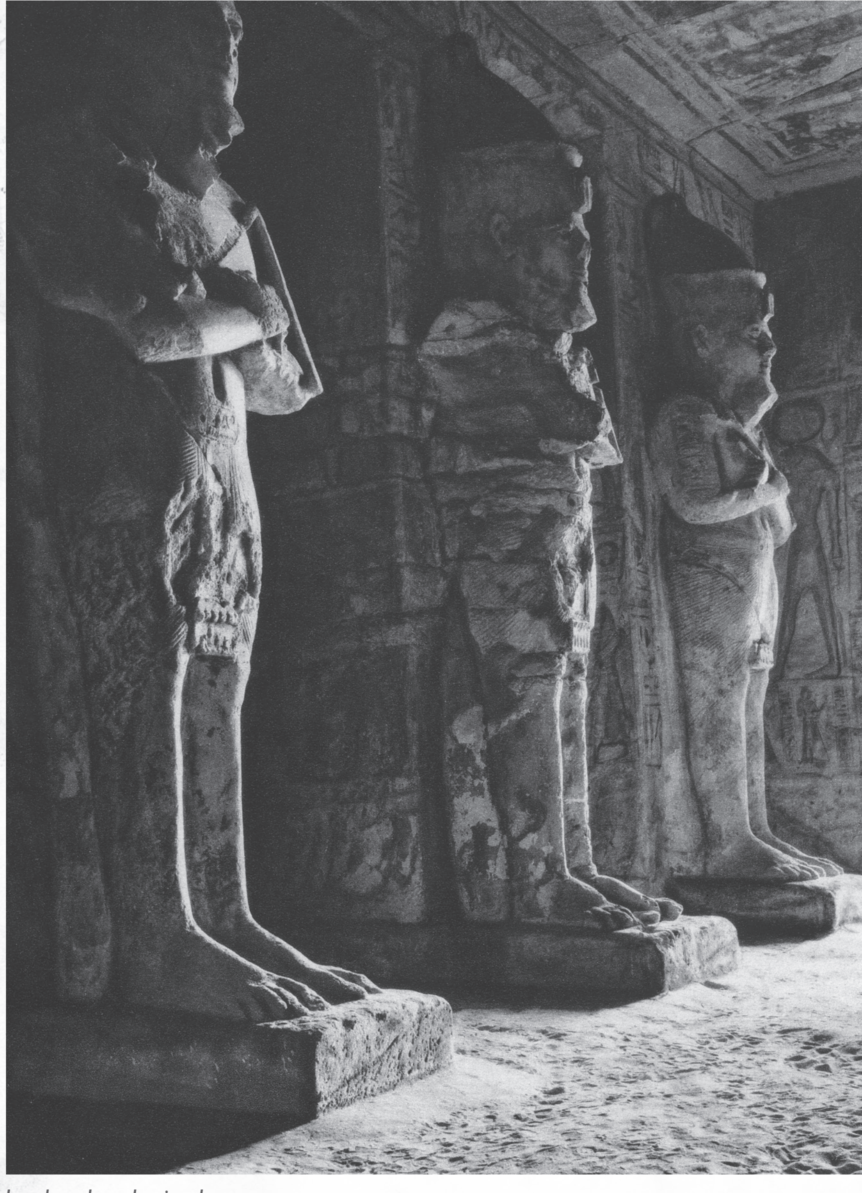
Combat
Esquive 30 % (15/6)
Combat rapproché (Épées) 40 % (20/8) **Yatagan (sabre)** 1D8+1 points de dégâts

Compétences
Conduite 45 % (22/9)
Dépecer les humains 35 % (17/7)
Discrétion 65 % (32/13)
Écouter 60 % (30/12)
Équitation (chameau) 58 % (29/11)
Imposture 76 % (38/15)
Mythe de Cthulhu 20 % (10/4)
Occultisme 40 % (20/8)
Persuasion 35 % (17/7)
Trouver Objet Caché 60 % (30/12)

Langues
Anglais 20 % (10/4)
Arabe 75 % (37/15)

Sortilèges
Mauvais œil, Transferst d'organes, Flétrissement

Autre
Peau mate, attirant, Abd al-Quadir taperait dans l'œil de n'importe qui. Cependant, il est capable de se faire discret et de passer inaperçu dans une foule. Sa barbe bien taillée et sa coiffure élégante indiquent qu'il prend soin de son apparence, mais ses vêtements sont la plupart du temps choisis pour se fondre dans la masse, car il est souvent en filature. L'aventure avançant, il porte une robe traditionnelle et un scapulaire de prêtre du Pharaon Noir. Il est de tempérament calme et calculateur, et évite les confrontations directes. Il est certes prêtre du culte, mais n'est pas en mesure de donner des ordres. Abd al-Quadir a amélioré ses compétences en perception grâce aux rites des Frères de la Peau, qui échange des parties du corps : oreilles (*Écouter* 60 % (30/12)) et œil (*Trouver Objet Caché* 60 % (30/12) et vision nocturne).



La chambre du rituel

décision la plus difficile à prendre, mais la mort est la solution la plus sûre, car elle entraîne une décomposition immédiate de l'organe, mettant fin au rituel. Sinan en est conscient et s'il n'y a plus d'autre issue, il se chargera en personne de l'exécution de l'un des personnages.

Brûlures d'estomac, la tournure des événements

Le rituel n'a pas été contrecarré

En cas d'échec, au moins quatre investigateurs meurent des suites de la perte de leur organe. Maigre consolation : une partie d'eux-mêmes vit toujours dans le corps de Sa-Ptah.

Ce dernier a été ressuscité et n'a rien à envier à sa bien-aimée Nitocris sur le plan de la folie et de l'ambition. Comme souhaité par la sombre reine, il prend la direction des affaires en Afrique du Nord pendant qu'elle concentre ses efforts sur la côte est des États-Unis.

Les personnages en possession de tous leurs organes évitent le trépas s'ils s'enfuient et doivent réussir deux tests de *Chance* pour ne pas tomber nez à nez avec des enfants du Sphinx dans le labyrinthe.

Le rituel a été contrecarré et les investigateurs doivent fuir

Il est bien possible que les investigateurs soient contraints de fuir après l'interruption du rituel, mais qu'ils restent encore un peu dans le pays pour la transplantation de leurs organes. Les enfants du Sphinx ne leur poseront pas de problèmes, car ils sont complètement déboussolés par l'échec du rituel.

Nitocris apprendra cet échec, ce qui ne la réjouira pas le moins du monde et si Oluwa-Seyi est encore en vie, elle reçoit l'ordre de tout reprendre depuis le début (si la momie de Sa-Ptah n'a pas été détruite). En janvier, il y aura à nouveau une phase de nouvelle lune et les investigateurs ne seront plus là pour leur faire obstacle. L'Égypte sera le théâtre de deux autres aventures et de joyeuses retrouvailles ne sont pas exclues.

Le rituel a été contrecarré et les sectateurs doivent fuir

Si les investigateurs ont le dessus sur les sectateurs et les contraignent à la fuite ou les suppriment purement et simplement, Sinan leur rend leurs organes au cours de la nuit.

Une fois qu'il a aidé les personnages, Sinan les quitte et se dirige vers le nord. Il ne leur doit plus rien et sa mission se poursuit, en particulier si Abd al-Quadir s'en est sorti.

Si cela ne s'est pas produit pendant le combat, un test d'*Idée* est nécessaire pour penser à détruire la momie.

Sinan a été tué

Si l'honorable janissaire n'a pas survécu au combat, les investigateurs doivent trouver un occultiste capable de transplanter leurs organes. Le Dr Kafour est tout indiqué, ou même Abd al-Quadir s'ils l'ont pris en otage.

S'ils n'ont aucune possibilité de contrer ce sortilège, il ne leur reste qu'une solution : conserver et protéger leur vase canope pendant le reste du voyage et attendre une occasion de mettre un terme à cette situation.

Fin

Si les investigateurs parviennent à empêcher la résurrection de Sa-Ptah, ils gagnent 1D10+2 points de SAN.

S'ils réussissent à récupérer leurs organes, ils reçoivent 1D6 points de SAN supplémentaires et si de surcroît, le colonel Cotten a échappé à son triste sort, ils obtiennent 1D4 points de SAN en plus.

La police du Caire

Si le colonel meurt et que son cadavre est retrouvé, la police du Caire se charge de l'enquête. **Thomas Wentworth Russell (Russel Pasha),** commissaire de police britannique s'en occupe personnellement. Il en va de même si le colonel disparaît sans laisser de traces, bien que les investigations commencent alors un peu plus tard.

En fonction de leur contact connu, plus ou moins officiel, avec le colonel, la police se tournera à un moment ou à un autre vers les investigateurs, et Thomas Russel garde dans un coin

de sa tête l'existence des personnages, même si les indices ne pointent pas immédiatement dans leur direction. Le Gardien décidera des poursuites ou non en fonction du déroulement de l'aventure. Ils peuvent être conviés à un interrogatoire au Caire ou dans leur pays d'origine après leur départ par exemple.

Si le colonel Cotten survit, il mentionnera le nom des investigateurs pour corroborer ses déclarations. Il faudra une réussite extrême en *Persuasion* pour l'en détourner (si les investigateurs ne veulent pas y être mêlés).

Les relations des investigateurs avec Thomas Russel sont secondaires dans cette aventure, mais pourraient avoir des effets sur les **chapitres XII, XVII** et **XVIII**.

Le contact candide

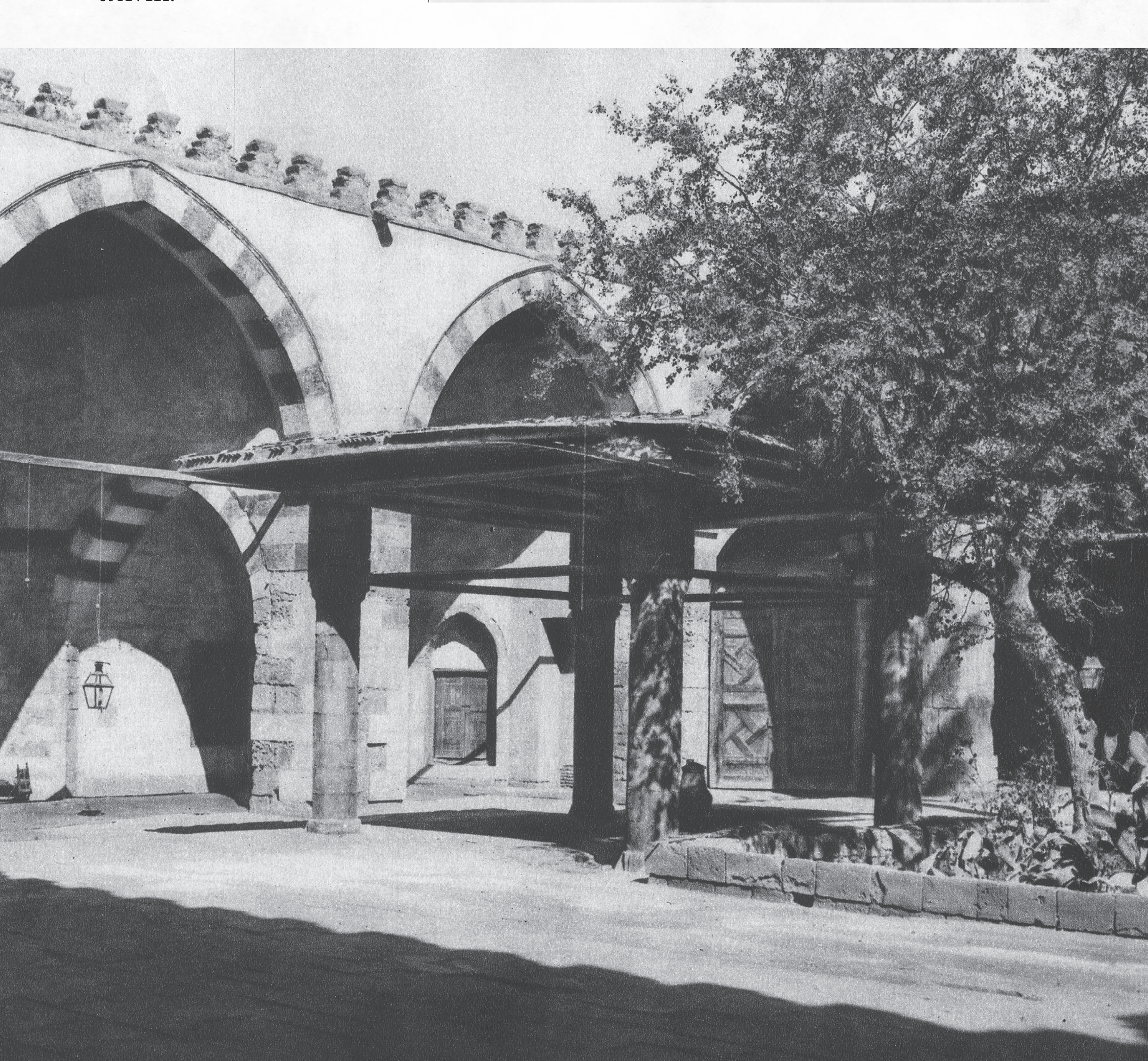
Selon la tournure prise par les événements, les investigateurs seront peut-être amenés à prendre contact avec le poète Constantine Cafavy à Alexandrie. Si c'est le cas, les tests de compétences pour partir en toute discrétion à l'aide de pots-de-vin seront sans aucune difficulté.

Si les personnages ne prennent pas contact avec lui, cela n'aura aucun impact sur la suite. Dans le **chapitre X**, ils auront affaire à lui quoi qu'il arrive. Pour ajouter une certaine perplexité quant à l'amorce de l'aventure, il est important que les investigateurs sachent que Constantine Cafavy est un contact des Vraies Épées sans le savoir.

À la fin du chapitre VI

Les investigateurs ont une première impression de l'Égypte et en particulier des dangers qui guettent. Un bon nombre de PNJ peuvent aider les personnages dans les aventures suivantes, qui se dérouleront partiellement ou exclusivement en Égypte (**chapitres X, XI**, **XII**, **XVII** et **XVIII)**. Il est donc essentiel que le Gardien garde à l'esprit les relations entre les investigateurs et les PNJ, et avec qui ils sont entrés en contact ou non.

Il ne reste plus aux survivants qu'à rentrer chez eux.



Aides de jeu

Le médium de New-York toujours porté disparu

Le célèbre médium Paul LeMond a disparu il y a deux semaines sans laisser de trace. L'enquête de police piétine ; ne disposant d'aucun indice d'effraction, les investigations dans ce sens ont été arretées. L'officier Hatley, enquêteur en charge, déclare aux représentants de la presse : « LeMond a toujours été une personne imprévisible ; s'il s'avérait qu'il a tout simplement pris un train pour la Californie sans avertir personne ou qu'il a sauté dans l'East River, cela ne m'étonnerait pas le moins du monde. »
Une connaissance de Paul LeMond, l'actrice Cecillia Peters, fut la derniere à voir le jeune homme. Selon ses déclarations, « tout semblait bien aller lorsqu'il est reparti, mais le lendemain il avait disparu, comme avalé par le sol. » L'appartement de Mlle Peters est à moins d'un kilomètre de celui de Paul LeMond. Il a disparu sur cette courte distance sans laisser la moindre trace.

Sa mère offre une récompense de 2000 $ à toute personne susceptible de lui donner des renseignements permettant de retrouver son fils sain et sauf.

Cela fait près de 2 ans que Paul LeMond officie sur New York, de cabarets en soirées privées. Ses dons mirifiques et extraordinaires nous ont été révélés par son impresario, Herb Whitefield. Comme vous le savez peut-être, Paul LeMond est devenu célèbre l'année dernière par ses activités en lien avec l'héritage Carrington et est depuis le médium le plus demandé de la côte est. D'après son agent Herb Whitefield, les familles peuvent réellement entrer en contact avec leurs défunts bien-aimés.

Ses pouvoirs sont-ils a l'origine de cette mystérieuse affaire qui nous prive de ses talents ?

Aide de jeu n°7
(Extrait de journal)

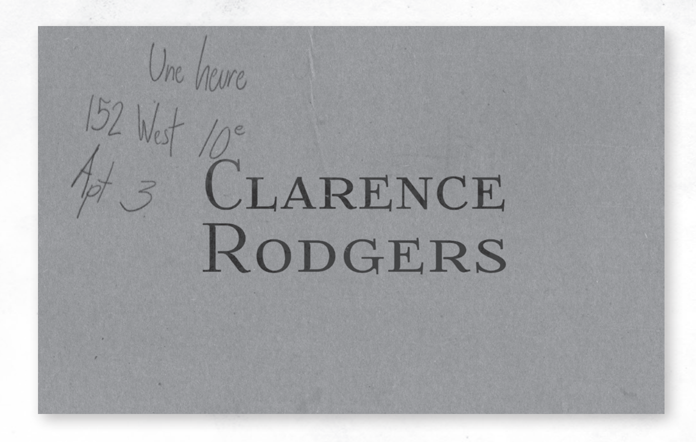
Chère maman,

Je suis désolé d'avoir été si long à t'écrire, mais j'ai été très occupé avec tous les rendez-vous que Herbert m'a trouvés ces temps derniers.
Les séances sont vraiment épuisantes et je ne dors pas très bien. J'ai peur de recommencer à avoir les mêmes rêves que ~~ceux~~ ceux que je subissais avant d'avoir ma crise d'amnésie. Cela semble affecter ma personnalité et je ne me sens même pas capable de m'entendre avec les gens comme je le voudrais ; je me suis disputé avec Cecillia. Je sais que tu ne l'aimes pas beaucoup, maman, mais c'est vraiment une fille formidable et je sais qu'elle m'aime.

Je viens juste de revenir de chez Cecillia. J'ai peur que nous nous soyons à nouveau disputés. Elle m'a dit qu'elle ne voulait plus me voir J'en ai parlé à Herbert et il veut que j'entre à l'hôpital. Il pense que j'ai besoin de repos, mais je ne veux pas. Je veux voir Cecillia, mais je ne sais pas si je peux le faire... Sous ma fenêtre, les immenses fougères ondulent dans le vent. Au loin, il y a les constructions en flèche... je ne me rappelle plus le chemin. J'ai peur de me perdre. Je dois voir Cecillia, mais la bête attend au-dehors... Qui a bien pu venir dormir dans ma tête ?

Paul

Aide de jeu n°8 (Lettre manuscrite de Paul LeMond)



Une heure
152 West 10e
Apt 3

Clarence
Rodgers

Aide de jeu n°9 (carte de visite)

Mr Whitefield

Votre paiement concernant la prestation effectuée il y à deux semaines de cela est toujours en souffrance. Nous ne tolérerons aucun retard supplémentaire, sous peine de conséquences très peu agréables à votre endroit, votre entreprise et vos amis. Nous souhaitons recevoir de vos nouvelles sous peu. Veuillez nous faire l'honneur de votre présence ce soir meme dans l'ancien entrepôt Artbilt, Seaside Drive.

B.W.

Aide de jeu n° 10 (lettre)

Au feu !... sortir de cette maison... Il est envoyé par le serpent !... dois courir !... Non !... La Bête !... Elle arrive ! Elle est dans les arbres !... Aaaaaarghhhhh !

Londres brûle ! Londres brûle !
Allez chercher les lances, allez chercher les lances !
Au feu ! Au feu !... Au feu ! Au feu !
Apportez de l'eau, apportez de l'eau

Aide de jeu n°11 (Feuille dactylographiée)

The New York Times

NEW YORK, JEUDI, 14 OCTOBRE, 1928

UN MEMBRE DU PARLEMENT BRITANNIQUE MEURT DANS UN INCENDIE CRIMINEL !

L'étrange et tragique [illegible] célèbre [illegible] re la les ce



Londres - Terrence Datler, un membre du Parlement britannique, a été tué la nuit dernière dans un incendie criminel à son domicile de Chelsea, Londres. Un groupe anarchiste jusqu'ici inconnu, du nom de Tooting Sons of Terror s'est déclaré responsable de l'incendie, déclarant que c'était « une attaque pour faire avancer la liberté ». Un témoin a rapporté que le feu est parti simultanément de plusieurs pièces de la résidence privée de M. Datler. Bien qu'il ait réussi à sortir de son domicile, il est décédé des suites de ses blessures. Les experts cherchent à déterminer les causes de ce tragique événement.

Terrence Datler, député conservateur, est un partisan du projet Weapons to End War. Ce programme, mené par le gouvernement britannique, cherche à étudier de nouvelles armes qui pourraient mettre fin à la guerre, pour que jamais les atrocités de la Grande Guerre ne puissent se répéter. Terrence Datler devait prononcer un discours à l'ouverture imminente de la conférence du projet en novembre. Reginald Dawes et Arthur Branstone, également impliqués dans le programme, n'ont aucune intention de modifier les plans.

Branstone a répondu lors d'une allocution : « Nous ne nous laisserons pas intimider par ces voyous révolutionnaires. »

Aide de jeu n°12 (Article du New York Times du 14 octobre 1928)

LA SALAMANDRE GÉANTE DE STEPNEY

Une femme déclare : « Elle a dévoré mon chat ! »

Quell… quand elle tomba nez à nez avec la forme oblongue … que découvre son chat la

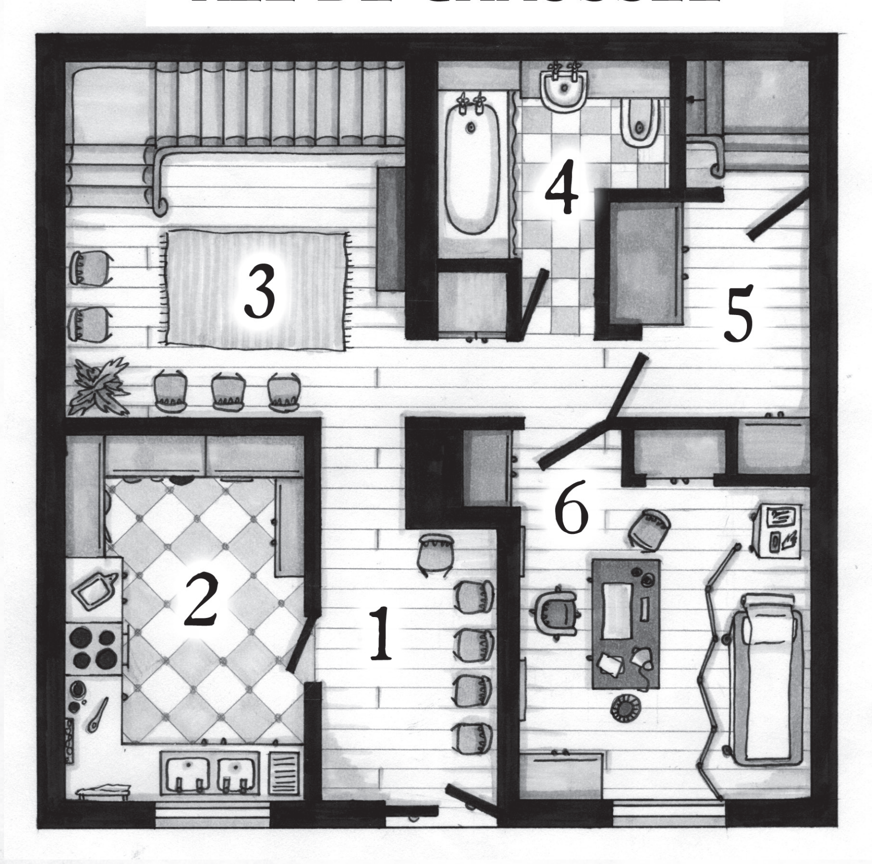
COMBUSTION HUMAINE SPONTANEE !

Une femme au foyer londonienne s'enflamme brusquement sans raison apparente !

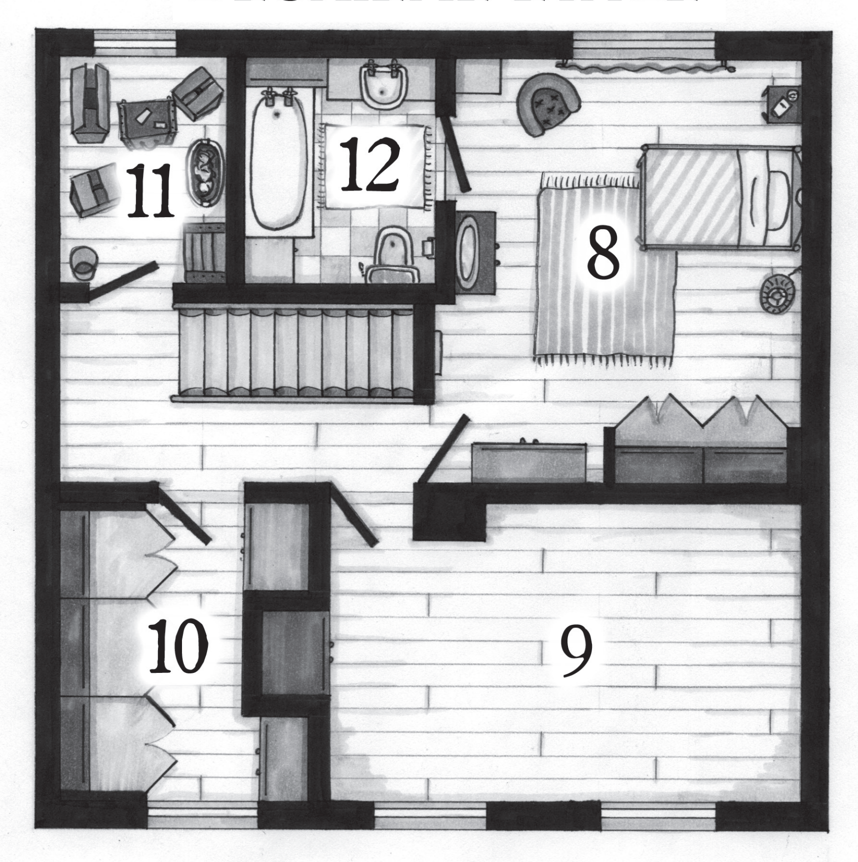
ILS NE FONT QU'UN AVEC LE FEU

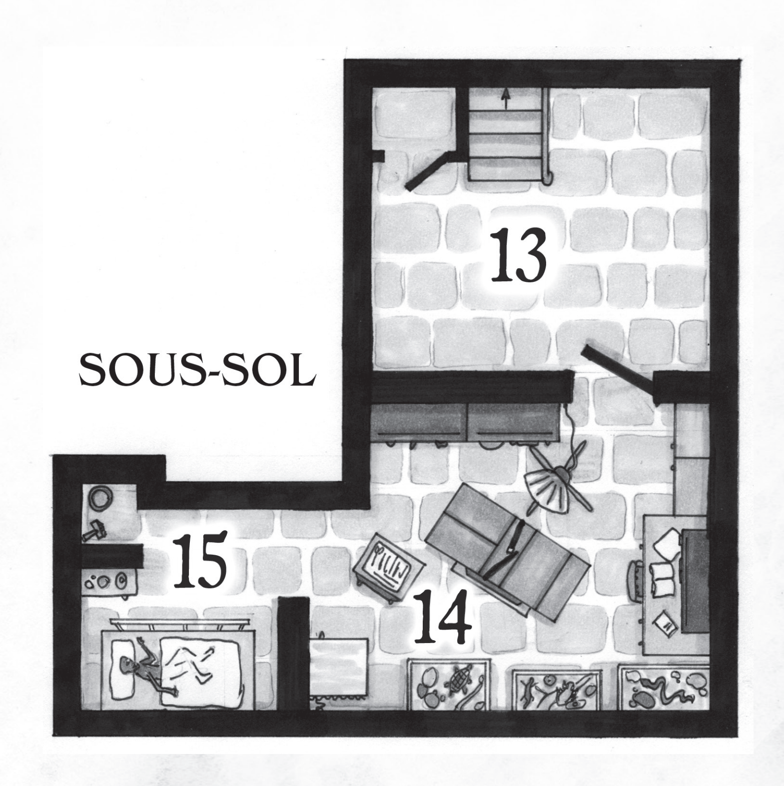
Des mystiques marchent sur des charbons ardents sans se blesser

Aide de jeu n° 13 (Manchettes de journaux non datées)


REZ-DE-CHAUSSÉE
1
2
3
4
5
6


PREMIER ÉTAGE
7


DEUXIÈME ÉTAGE
8
9
10
11
12

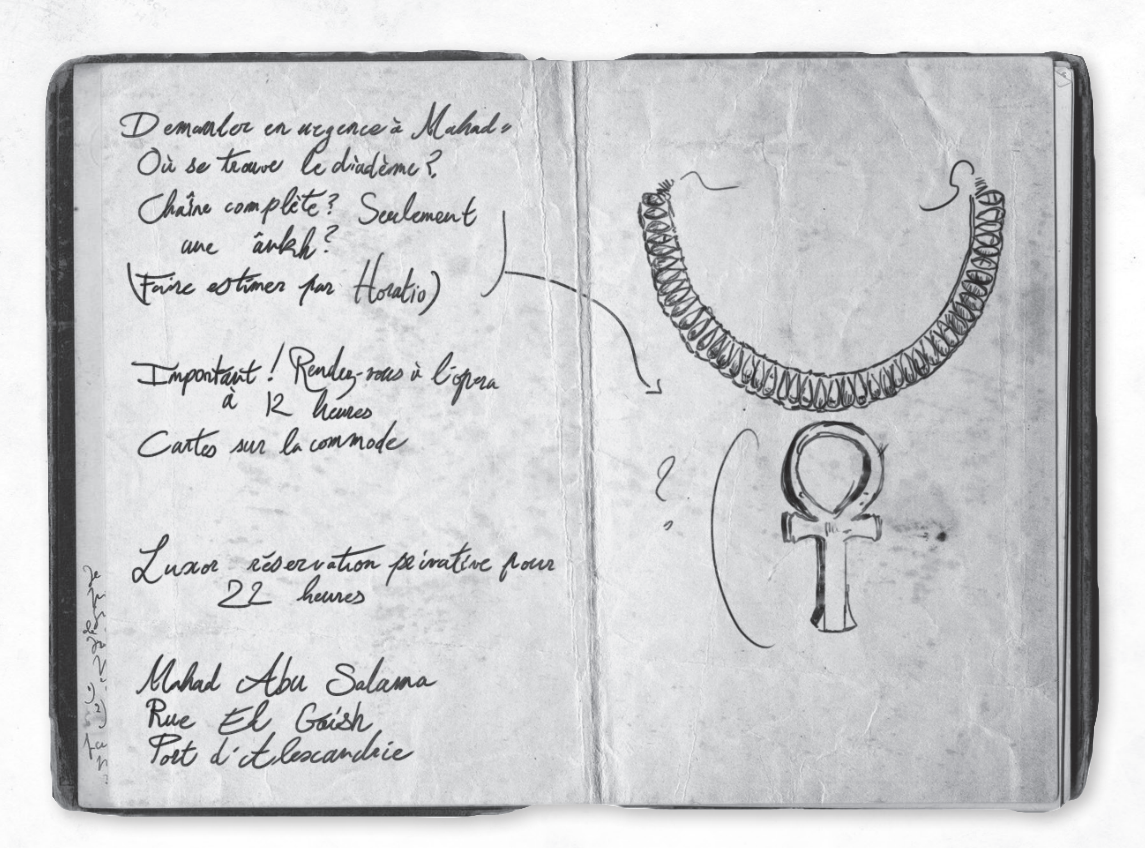

SOUS-SOL
13
14
15

Dr Lewis,
Vos services au nom de la Bête ont été remarqués.
Voici les dispositifs dont nous avions discuté. J'ai entièrement confiance dans vos capacités pour les interventions chirurgicales que nécessite l'implantation.

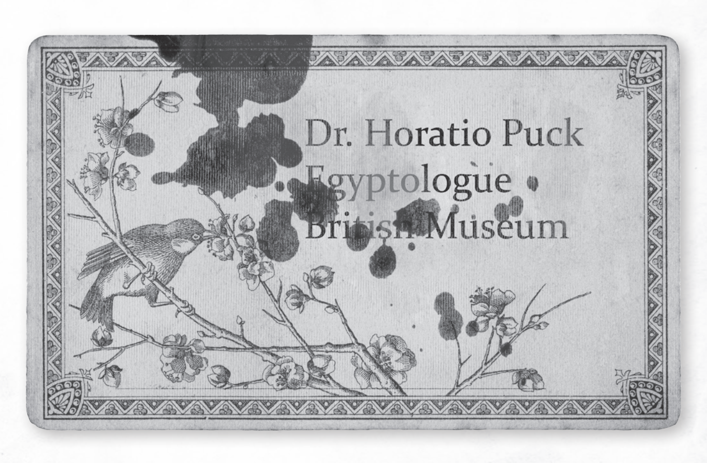
Longue vie à Yog-Sothoth,

H.

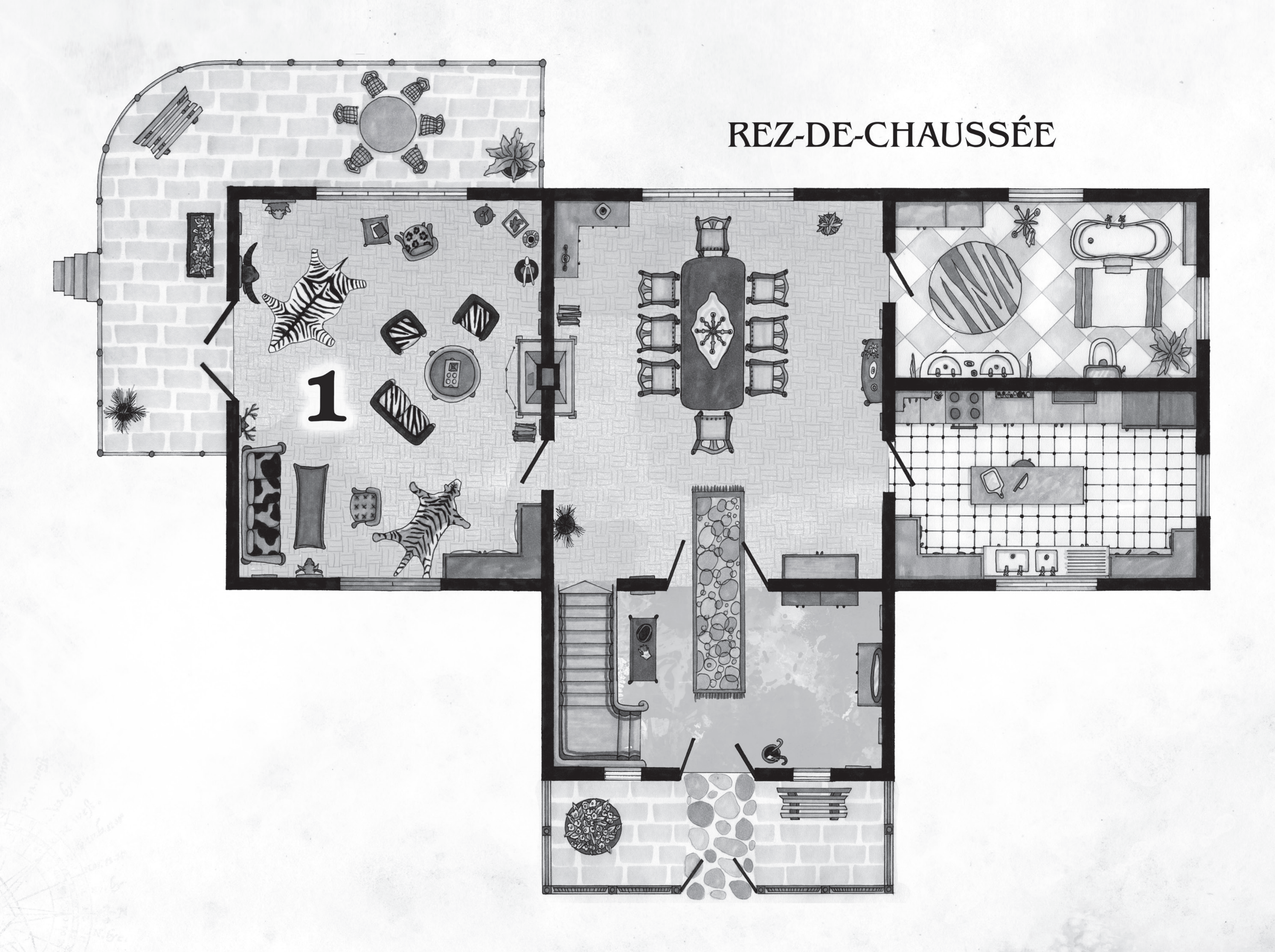
Aide de jeu n°14 (Message manuscrit)

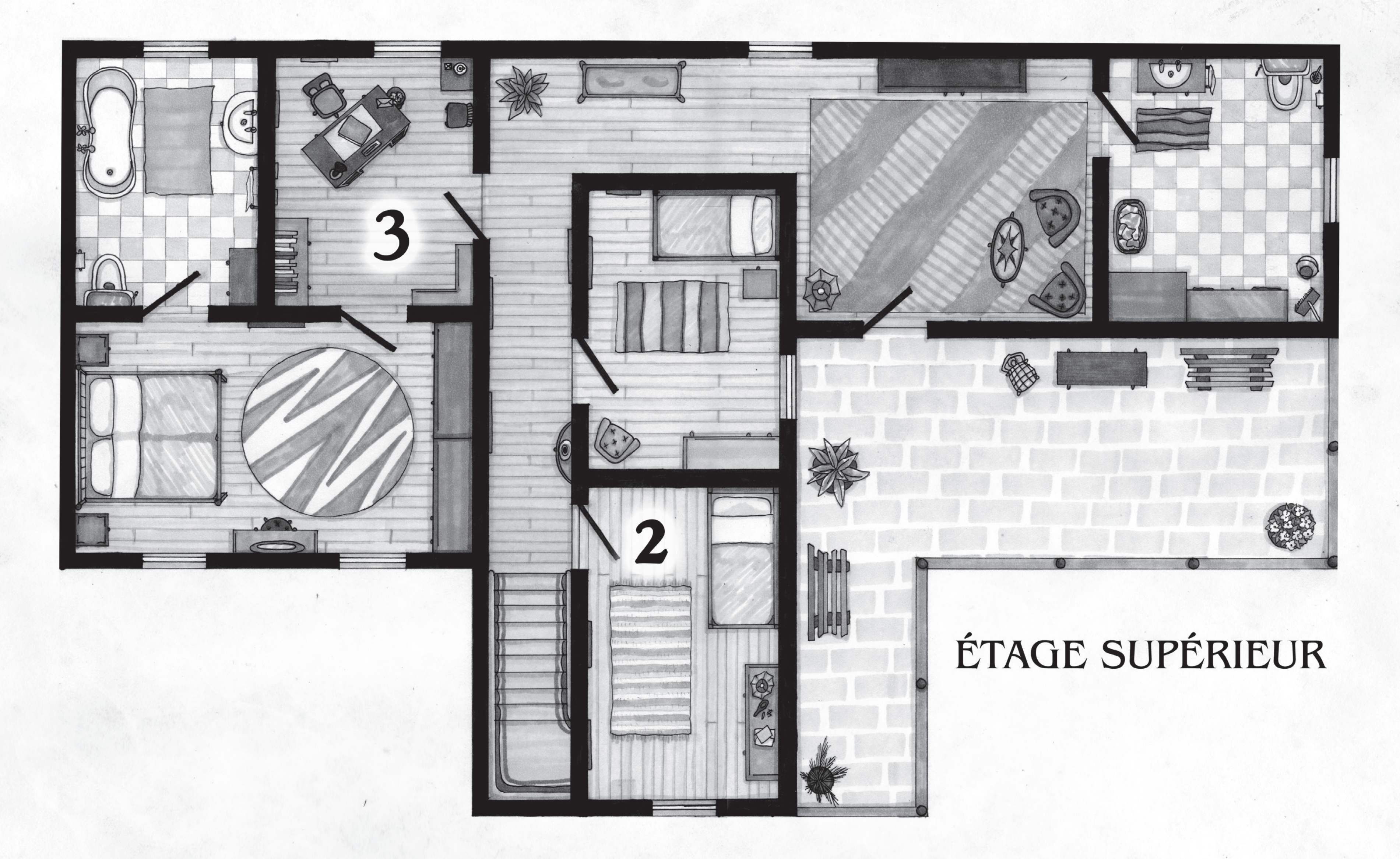


Aide de jeu n°15



Aide de jeu n°16

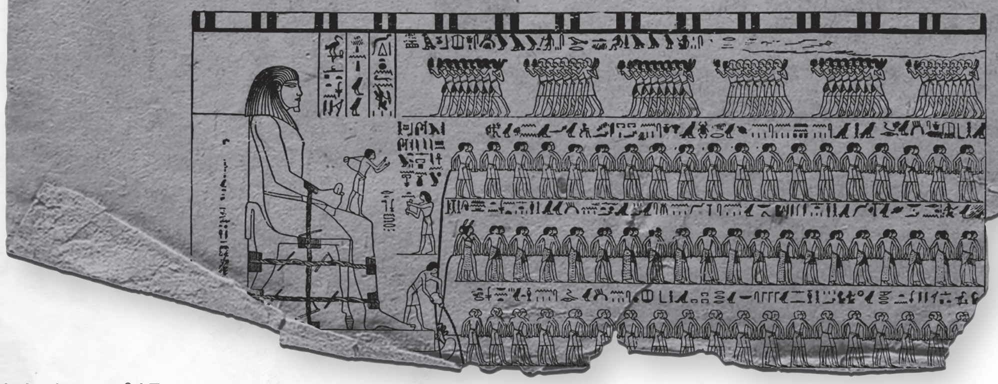

REZ-DE-CHAUSSÉE
1


3
2
ÉTAGE SUPÉRIEUR

Patiemment, la vraie souveraine attendra, même dans la mort, car Nephren-Ka n'oubliera pas la mission confiée par le Pharaon Noir. Il repose son ancien amant et premier prêtre. Il attend son retour. Ainsi, el et son bien-aimé se retrouveront dans une nouvelle vie. Lorsque le pays sera dévasté et le temps écoulé, la nuit viendra où ils se relèveront ensemble.
Attendez la mort d'Horus au moment des semences et commencez à prie avant que sa frêle silhouette puisse se renouveler.
Parez le prêtre comme le faisait autrefois la reine. Placez la chaîne de la mort et le diadème de la vraie reine sur sa tête.
Lorsque lui sera rendu ce qui lui a été pris par les Fils d'Horus, il recouvrera le souffle de la vie. Offrez-lui le foie, l'intestin, l'estomac et le poumon des vases oints. Enfin, ne manque plus qu'un cœur, dont le sang sera bu avidement par son corps desséché.
Veillez à ce que les offrandes ne proviennent pas des enfants du sable noir du Khem, car la génération des futurs serviteurs doit être préservée pour obéir de manière inconditionnelle à ses nouveaux maîtres.
Sa-Ptah doit renaître dans ce temple consacré à une fausse reine. Dissimulé aux yeux de tous, il attend sa bien-aimée. Les quatre fils montrent la voie ans le savoir.

...ns.

Pour appeler les serviteurs comme aux heures florissantes du roi, un lieu reculé et le ciel de la nuit comme témoin sont prescrits. Les lames rituelles ôteront quelques perles de sang à la victime attachée dans un cercle de cendres ; celui aux mille visages sera chanté jusqu'à ce que l'horreur ailée apparaisse. Chantez haut et clair et répétez ceci : PAGHN AZATHOTH OGHRI NYARLATH HOTEP. SIEGE TREG'AHOL K'FRGANI IÄH, IÄH. NYARLATH HOTEP! SIEGE TREG'AHOL K'FRGANI. Le serpent apparaîtra pour engloutir la victime, puis attendra les ordres.



Aide de jeu n°17

Très estimé Colonel Williams Cotten,

Je vous écris ces quelques mots pour vous remercier une fois de plus. Durant ces dernières années, vous m'avez été d'une grande aide et un précieux allié.

Je n'ai pas besoin de vous dire à quel point vous avez servi le Commonwealth britannique en soutenant des fouilles renommées telles que l'expédition Clive.

Nous avons toujours pu compter sur votre aide et faire confiance à vos connaissances. Même lorsque l'on a tenté de vous mettre de côté, vous avez servi les intérêts de la couronne britannique, de la fondation Penhew ainsi que de mon entreprise.

Notre collaboration ne prendra pas fin avec les fouilles historiques près d'Abou Simbel, qui porteront votre nom.

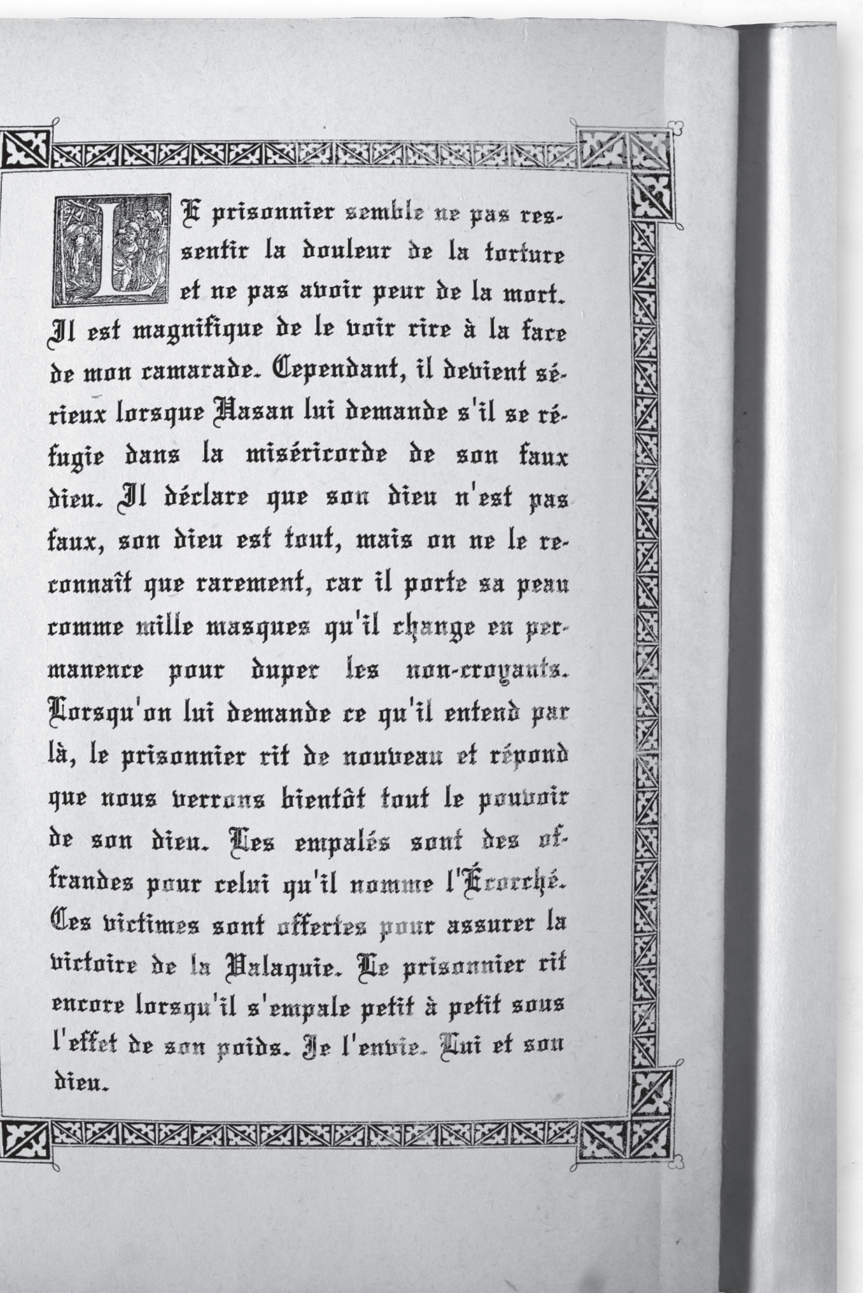
Soyez assuré que je vous appellerai en Nouvelle-Angleterre et vous sortirai de l'Afrique du Nord dès que j'aurai établi mes contacts à Boston, dans le Massachusetts. On peut y trouver de l'argent pour de grands projets. Mes discussions avec les dirigeants de New World Industries ouvrent de belles perspectives.

L'avenir nous promet de grandes choses colonel !

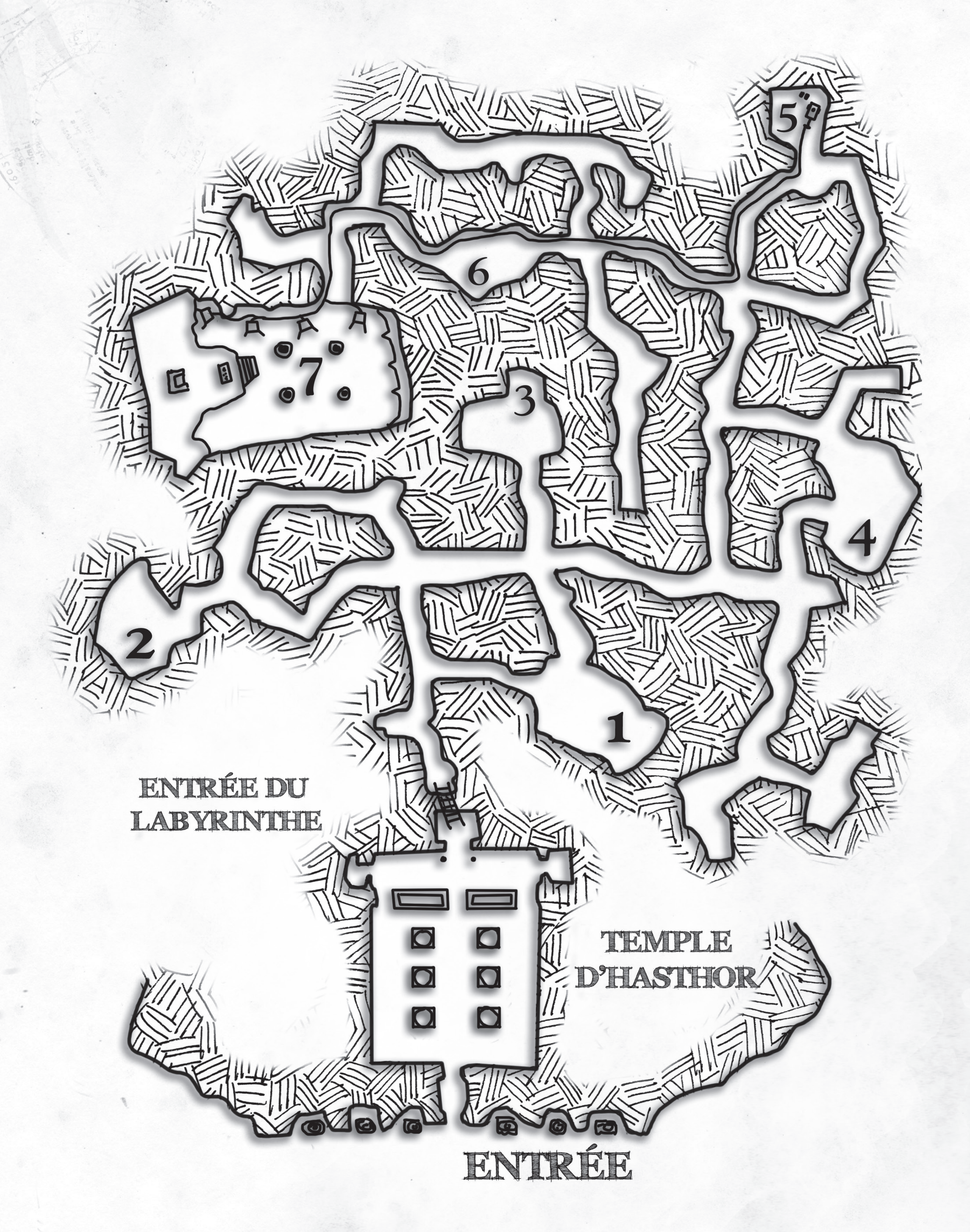
D'ici là, votre fidèle assistante Oluwa s'assurera diligemment que vous ne manquiez de rien. J'ai entendu que vous ne disiez que du bien d'elle.
Votre dévouée,

Alicia Silverstone

Aide de jeu n°18


Le prisonnier semble ne pas ressentir la douleur de la torture et ne pas avoir peur de la mort. Il est magnifique de le voir rire à la face de mon camarade. Cependant, il devient sérieux lorsque Hasan lui demande s'il se réfugie dans la miséricorde de son faux dieu. Il déclare que son dieu n'est pas faux, son dieu est tout, mais on ne le reconnaît que rarement, car il porte sa peau comme mille masques qu'il change en permanence pour duper les non-croyants. Lorsqu'on lui demande ce qu'il entend par là, le prisonnier rit de nouveau et répond que nous verrons bientôt tout le pouvoir de son dieu. Les empalés sont des offrandes pour celui qu'il nomme l'Écorché. Ces victimes sont offertes pour assurer la victoire de la Valaquie. Le prisonnier rit encore lorsqu'il s'empale petit à petit sous l'effet de son poids. Je l'envie. Lui et son dieu.

Aide de jeu n°19


5
6
7
3
4
2
1
ENTRÉE DU
LABYRINTHE
TEMPLE
D'HASTHOR
ENTRÉE

